NEW

GHOSTBUSTERS II

NES-QD-FRA

INSTRUCTION BOOKLET

T

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo

HAL Laboratory, inc.

CARE OF YOUR GAME

1) Playing a video game is supposed to be fun, not a test of endurance. If you play for a long time, try to take a break each hour.
2) This is a precision Game Pak. Do not store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handling or shock. Do not try to take your Game Pak apart.
3) Don't touch the terminals or let them get wet.
4) Don't clean this equipment with volatile solvents such as thinner, benzene, or alchohol.

CONTENTS

2 "WHO ARE YOU GONNA CALL?"

4 CHARACTERS

6 MOBILIZING THE TEAM

7 GHOSTBUSTERS IN ACTION

10 DANGER ZONES

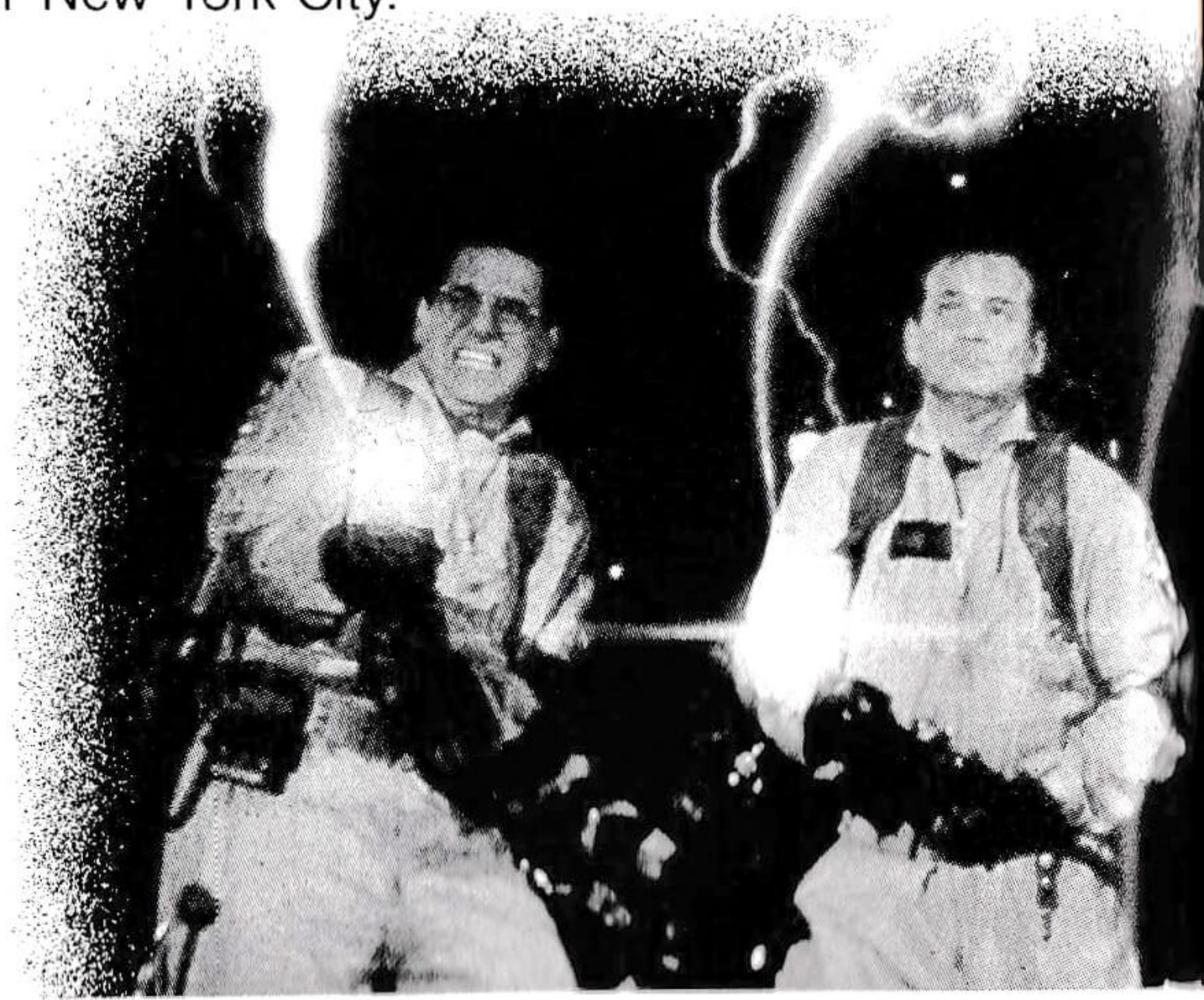
12 EVIL GHOSTS

14 TIPS

"WHO ARE YOU GONN

Hard times had befallen the Ghostbusters. Although they saved New York from a rampage of evil spirits, a series of unfortunate events made them unpopular. Once heroes, they were now considered outcasts—fakes and frauds. The Ghostbusters had split up, and everyone had gone their separate ways. But trouble is brewing under New York City.

When Peter's ex-girlfriend Dana asks for help, the Ghostbusters reunite and discover a river of pink slime flowing underground.



A CALL?"

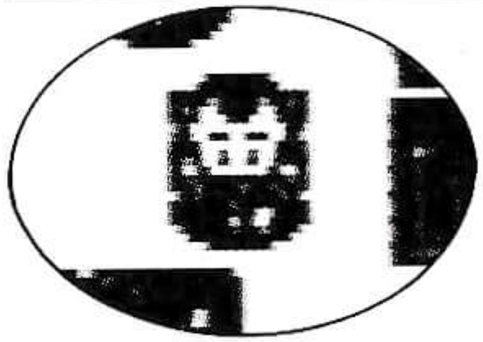
It leads right to the city art museum where the vengeful ghost of Vigo, an evil 17th century tyrant waits impatiently in a painting. Legend has it that Vigo was a cruel sorcerer who vowed to return and bring another reign of terror to earth. He has possessed Dana's boss, Janosz, who will kidnap her baby so Vigo might live again—in Dana's child!

Someone must stop Vigo, rescue Dana's baby, and save New York city!

Time is running out, and Vigo is gaining power with each passing moment. So who are you gonna call? You got it—Ghostbusters!

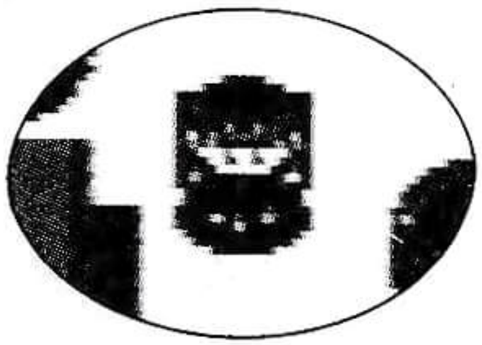
CHARACTERS

PETER



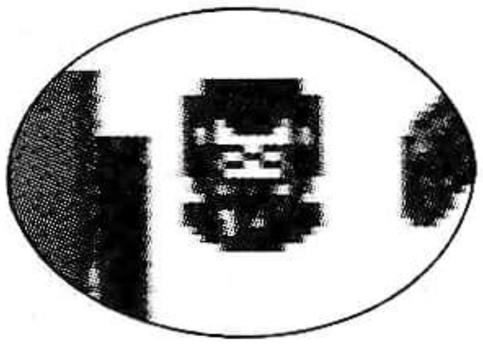
The captain of the Ghostbusters team became a talk show host on a strange T.V. program.

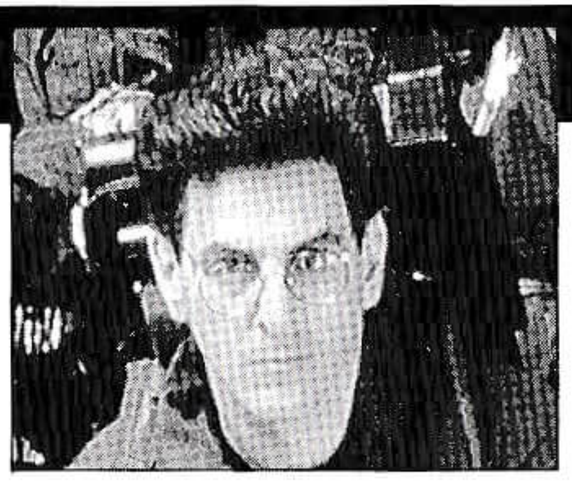
RAY



Ray runs an occult bookstore and also works as an entertainer at children's birthday parties.

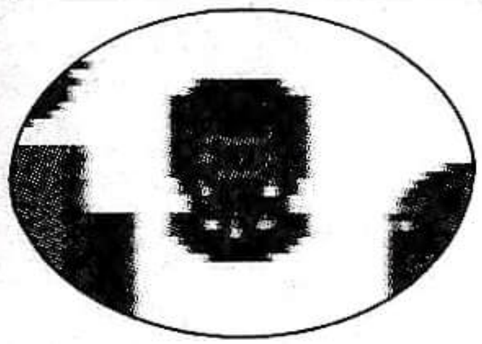
EGON

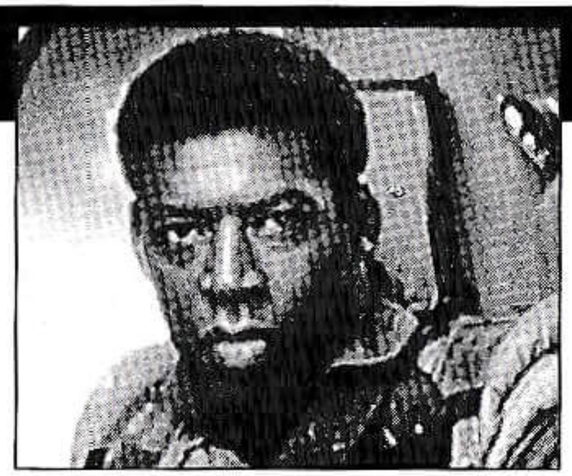




Egon returned to his scientific studies, and he and Ray continue to conduct experiments.

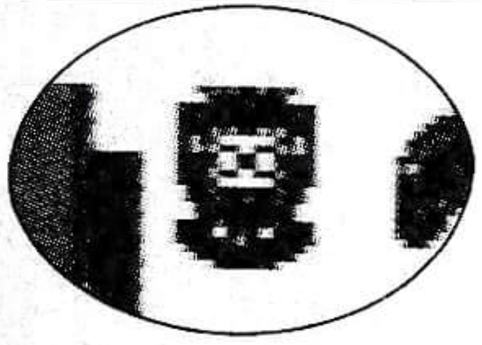
WINSTON





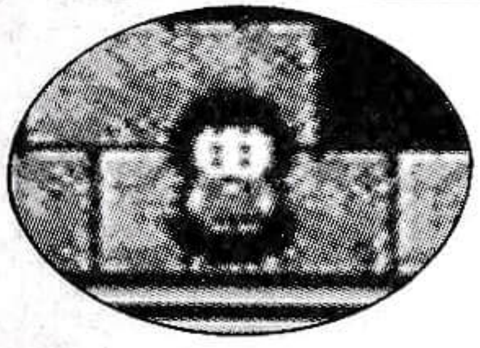
Winston has always been interested in the supernatural; and he works with Ray as an entertainer.

LOUIS



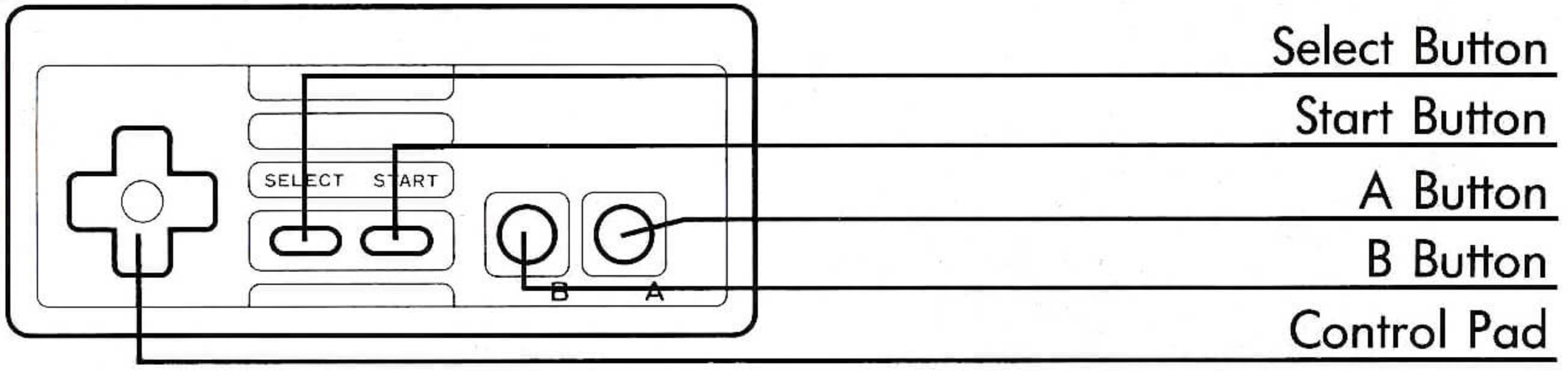
Louis has been rescued by the Ghostbusters, and he tries to help them as much as possible.

DANA



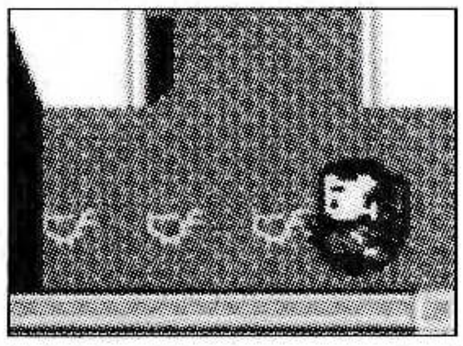
When strange things start happening to her and her baby, she goes to the Ghostbusters for help.

MOBILIZING THE TEAM



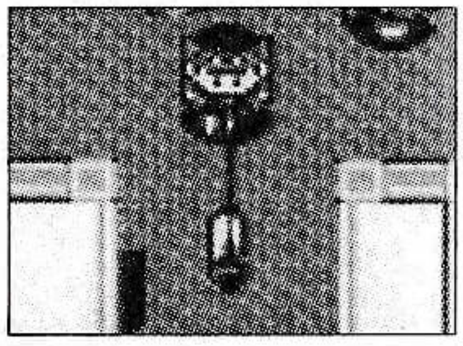
A Button

Makes your lead character shoot the freeze beam.



B Button

Makes your second character trap the ghost.

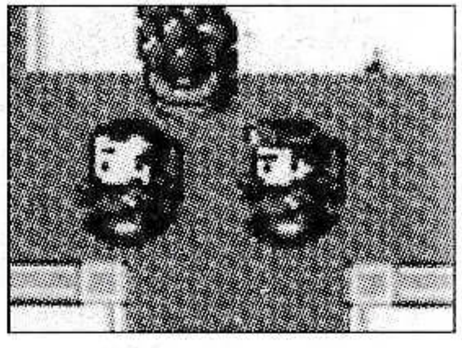


Start Button

Pauses the game and begins the game at the Title Screen.

Control Pad

Moves the characters around the screen.

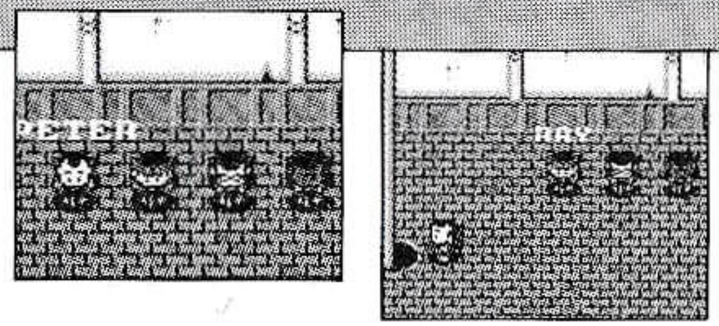


GHOSTBUSTERS IN ACTION

The Ghostbusters must clear five stages of ghosts, and each stage has a powerful ghost waiting at the end. After these stages have been cleared, it's time to tackle Janosz and Vigo!

1 Selecting Your Team

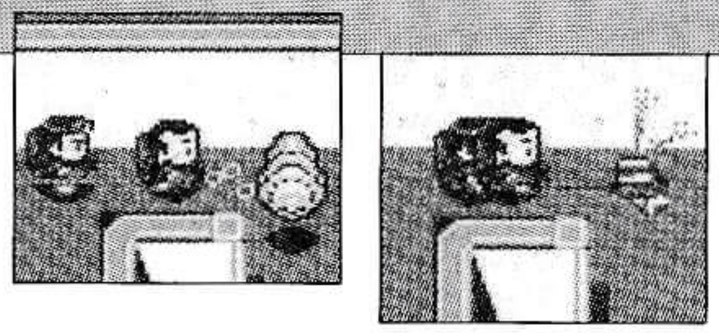
Use the Control Pad and the A Button to select two characters.



The team has been chosen—now it's time to go bust some ghosts!

2 Catching Ghosts

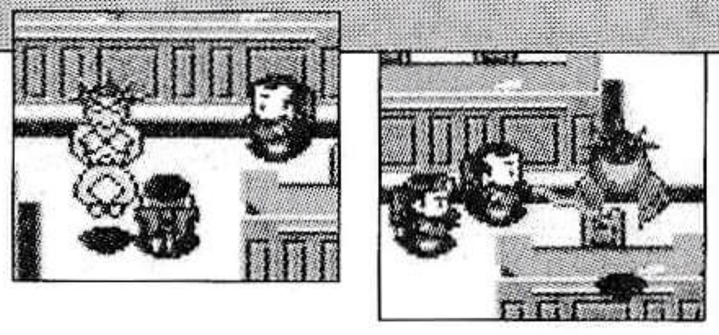
Press the A Button to freeze a ghost, and the B Button to trap it.



The lead character freezes the ghost, and then the second character traps it. Teamwork!

3 More Powerful Ghosts

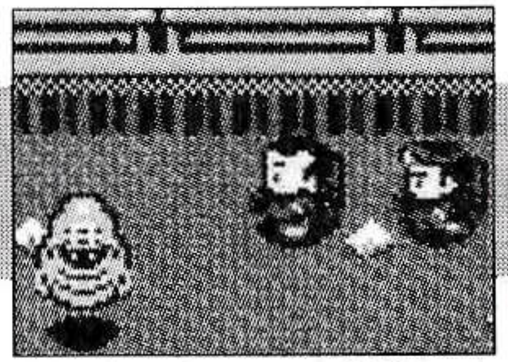
Trap the Stage Boss in order to move on to the next stage. It's not always an easy task.



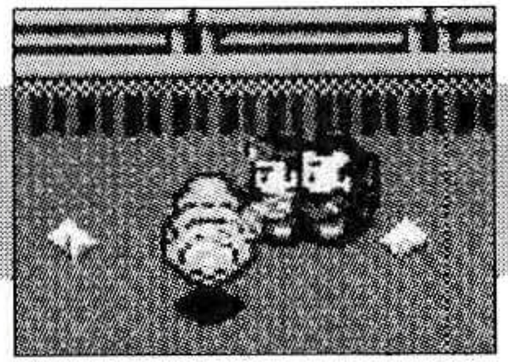
Woah! What an ugly dude! Trap this one before his looks knock you out.

How to Catch Ghosts

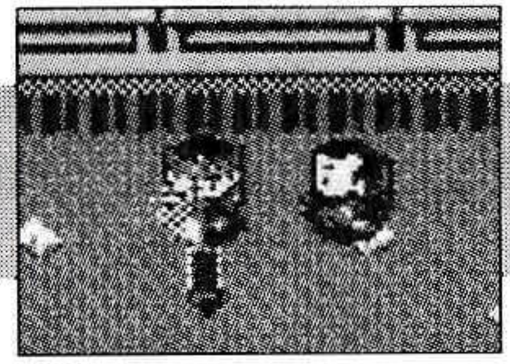
Watch the ghosts carefully, learn their maneuvers and move in close. There are certain techniques that can help, and sometimes you need all the help you can get!



A little closer...a little closer.



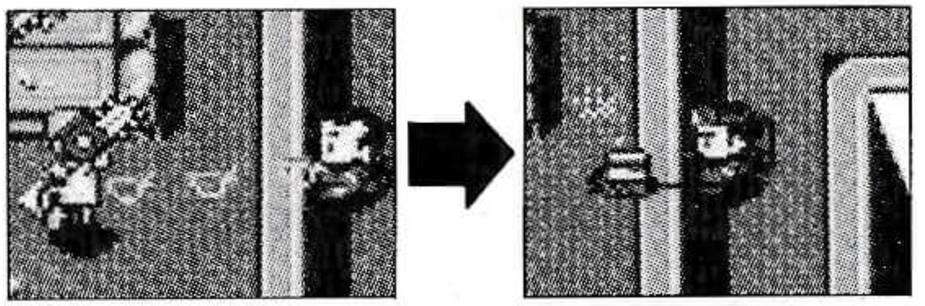
He's frozen.



Gotcha!

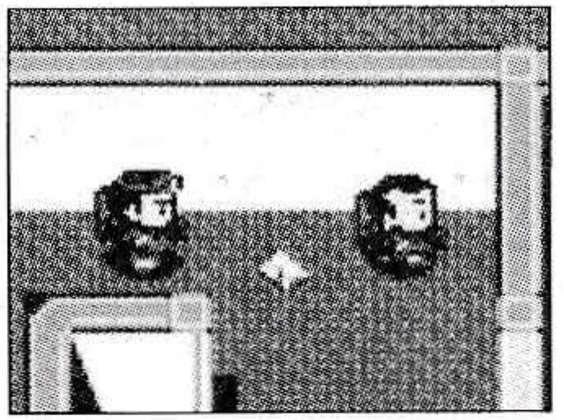
Catch ghosts through walls.

Why take unnecessary risks? Trap ghosts through walls when you can.



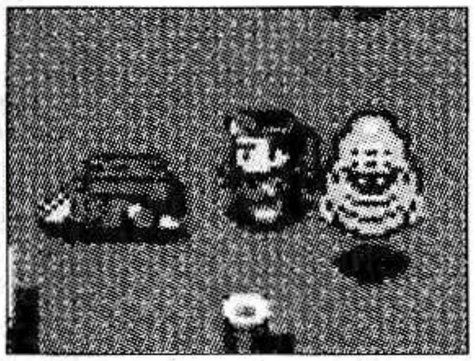
Watch your trapper

Your second character moves more slowly. You might have to do some tricky maneuvering to be sure he is facing the ghost you want to trap.

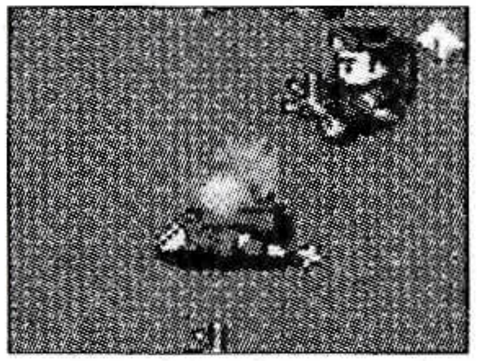


Game Over

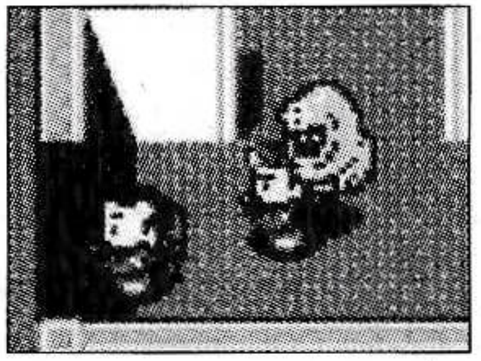
Your trapper is invincible, but your lead character isn't. Be careful, for there are many hazards.



Touch a ghost and you'll be spinning on the ground.



Don't let objects hit you, either.



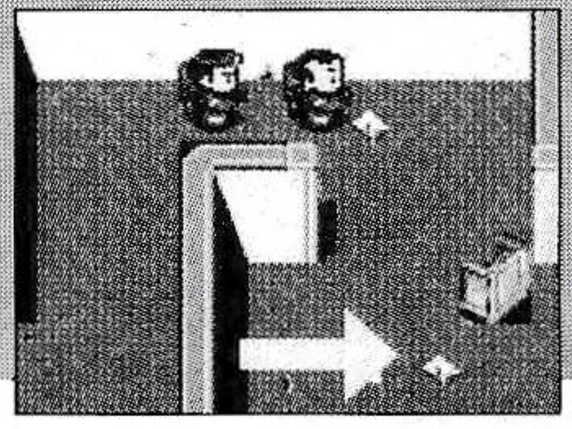
Don't worry about your trapper, nothing gets him down.

Continue

When Game Over appears, you can still continue three times. Make the most of it.

Arrows

Each stage is separated into several areas. When one area is completely cleared of ghosts, and arrow will show the way to go.

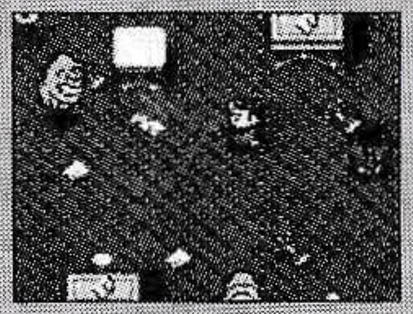


DANGER ZONE

In order to get to the center of the evil energy you've got to maneuver your team through some scary places.

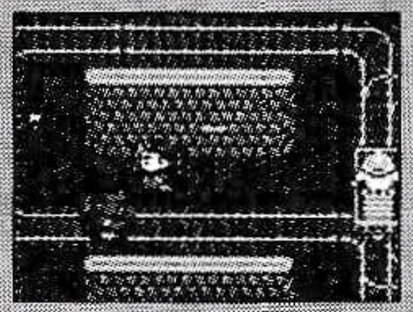
1 Courthouse

Things are going awry in New York, and the ghosts are popping up everywhere in the city!



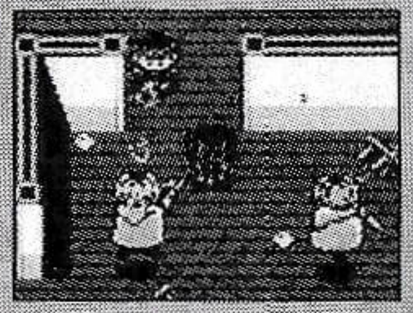
2 Abandoned Subway Tunnel

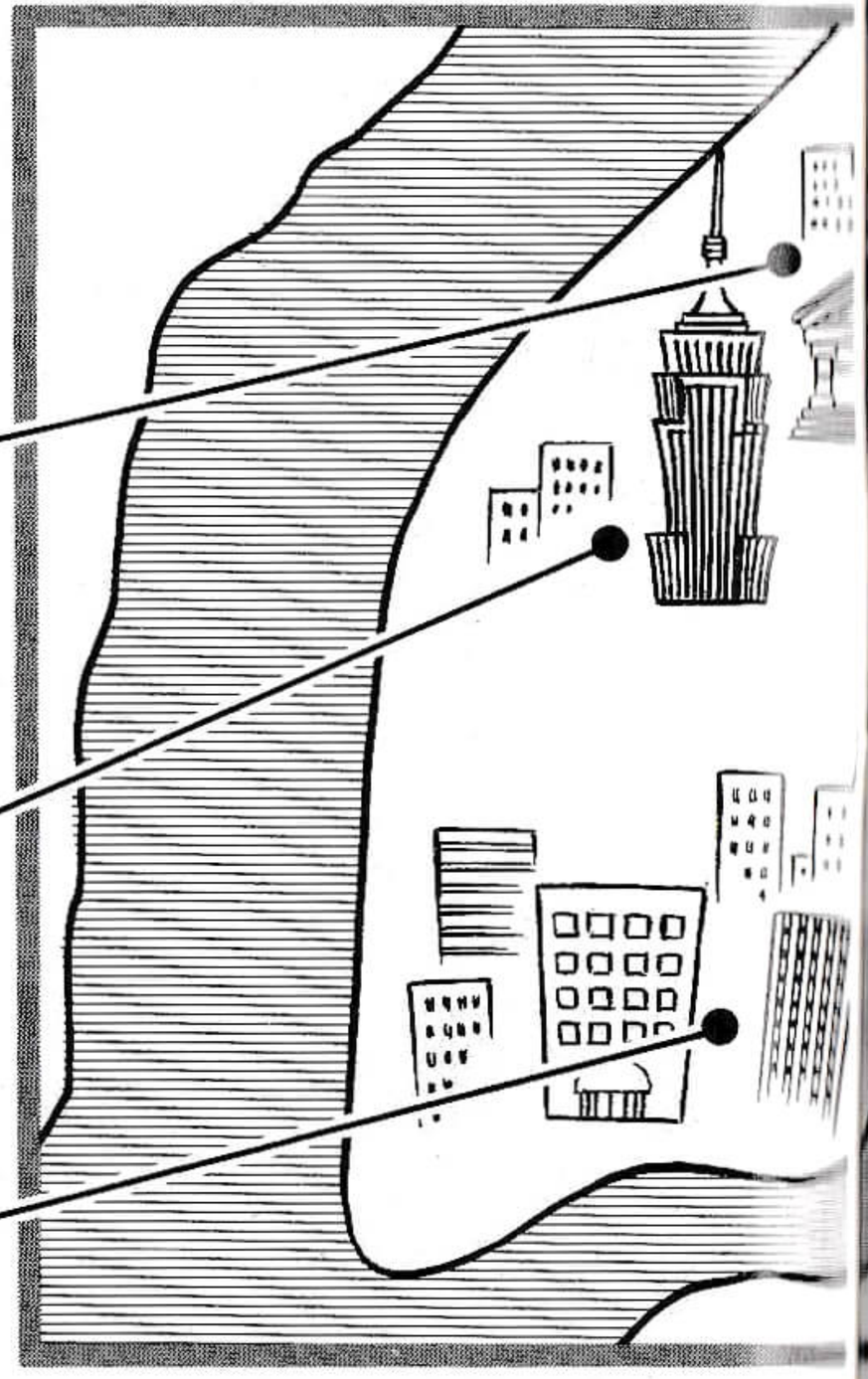
The ghosts of construction workers are roaming this tunnel. Beware of the tracks as well!

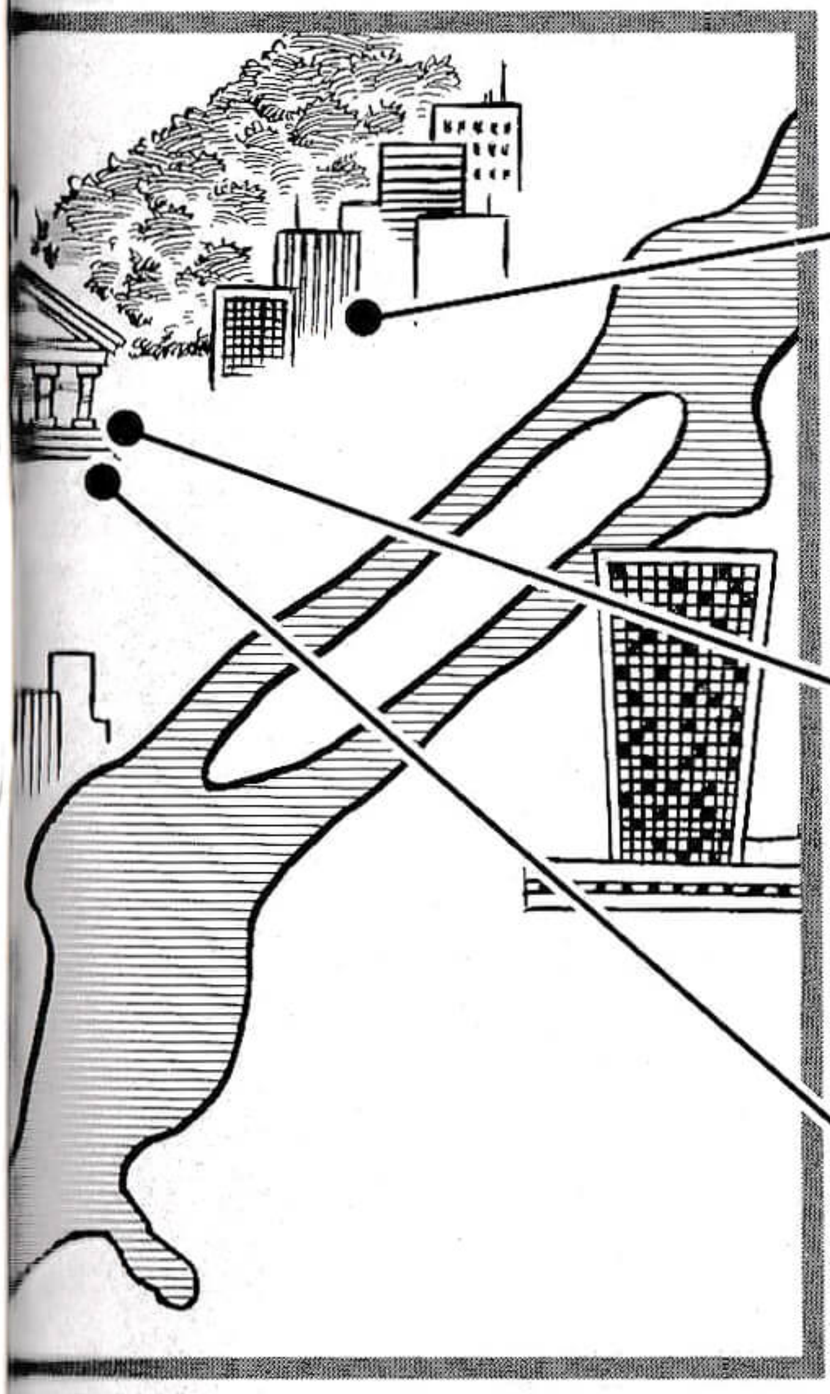


3 Dana's Place

Barbaric ghosts are out to get the team, and they are mean!

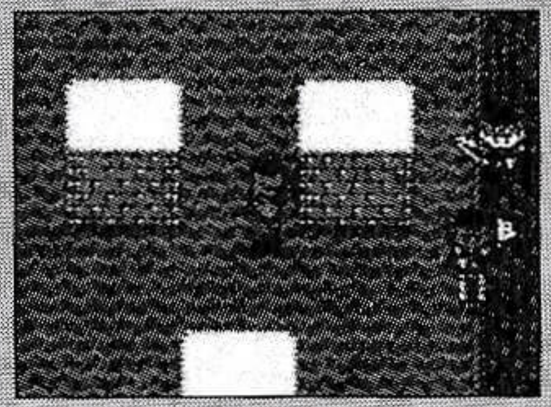






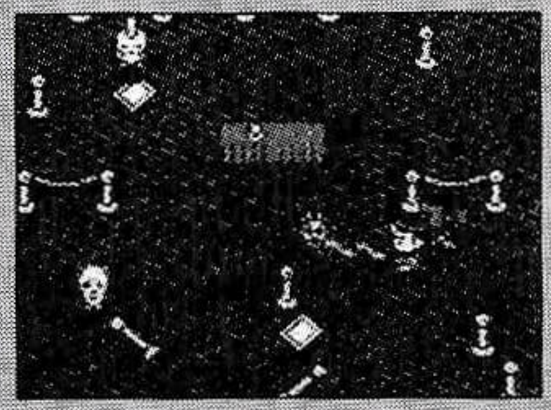
4 Drainage System

Foul energies bubble up out of the pink slime. Don't fall in, the currents are strong!



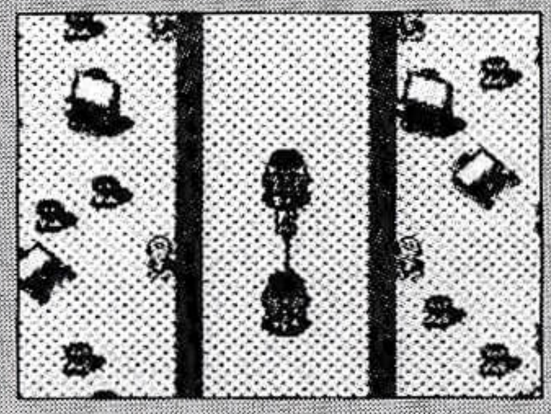
5 Art Museum

Skeletons clatter through rooms, and this is where you'll confront Janosz.



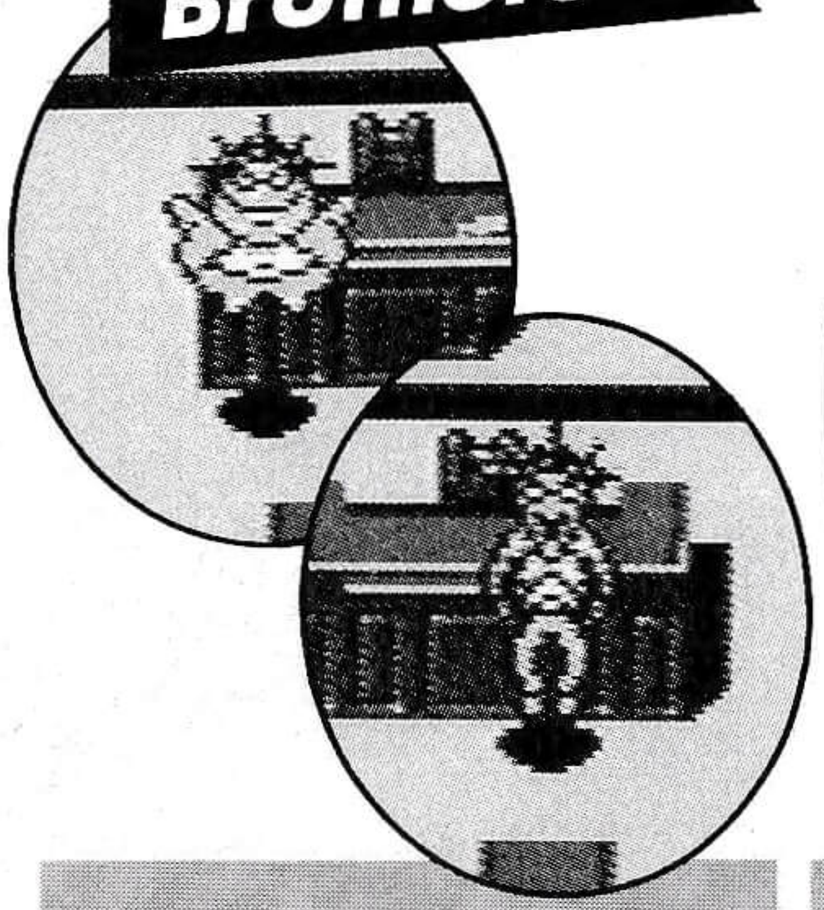
6 Vigo

At the end of a hallway stands a giant painting. Vigo emerges from it—big, mean, and bad!



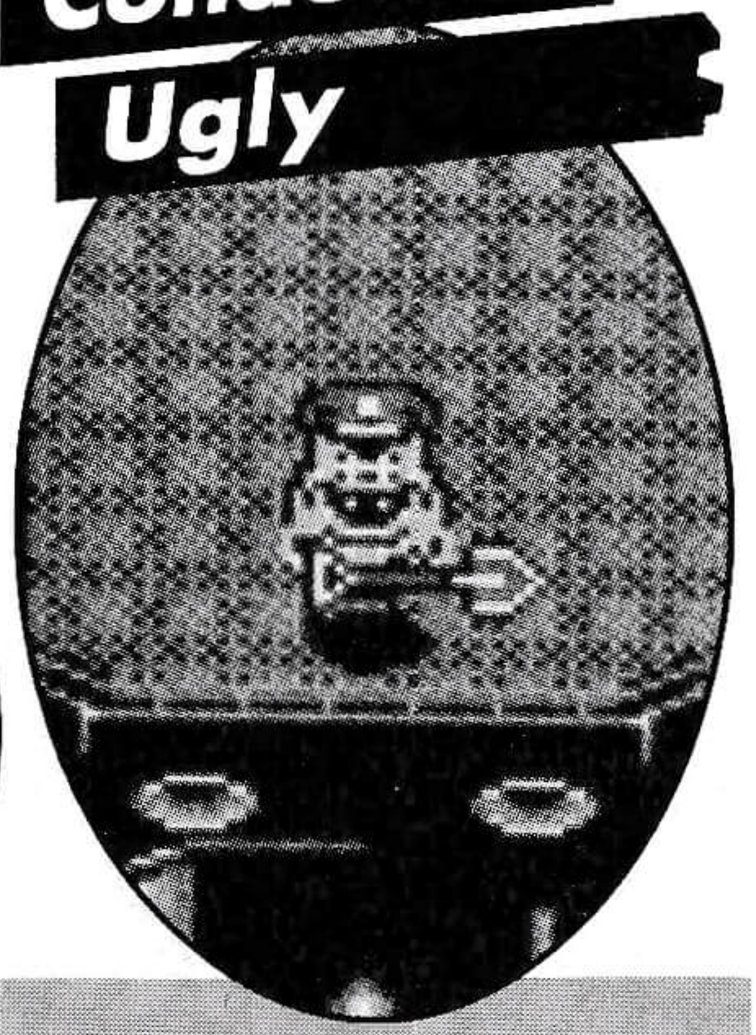
EVIL GHOSTS

Scolari Brothers



These ghosts return to haunt the Courthouse.

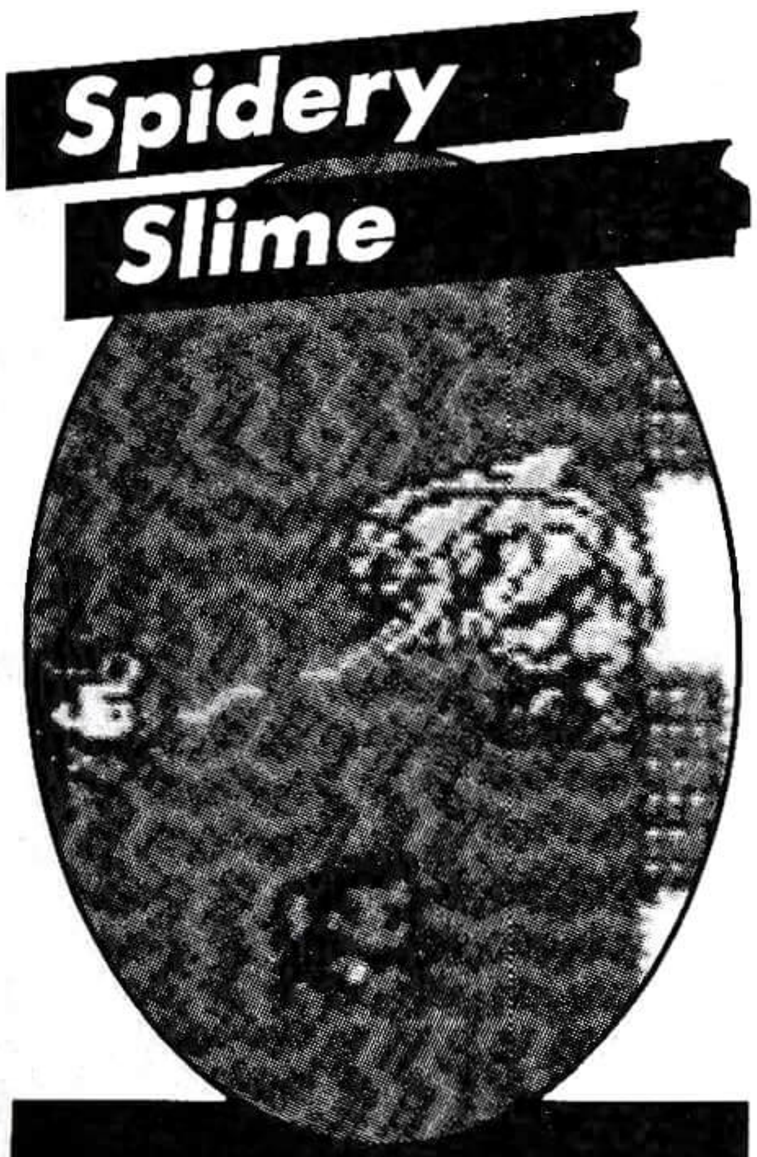
Conductor Ugly



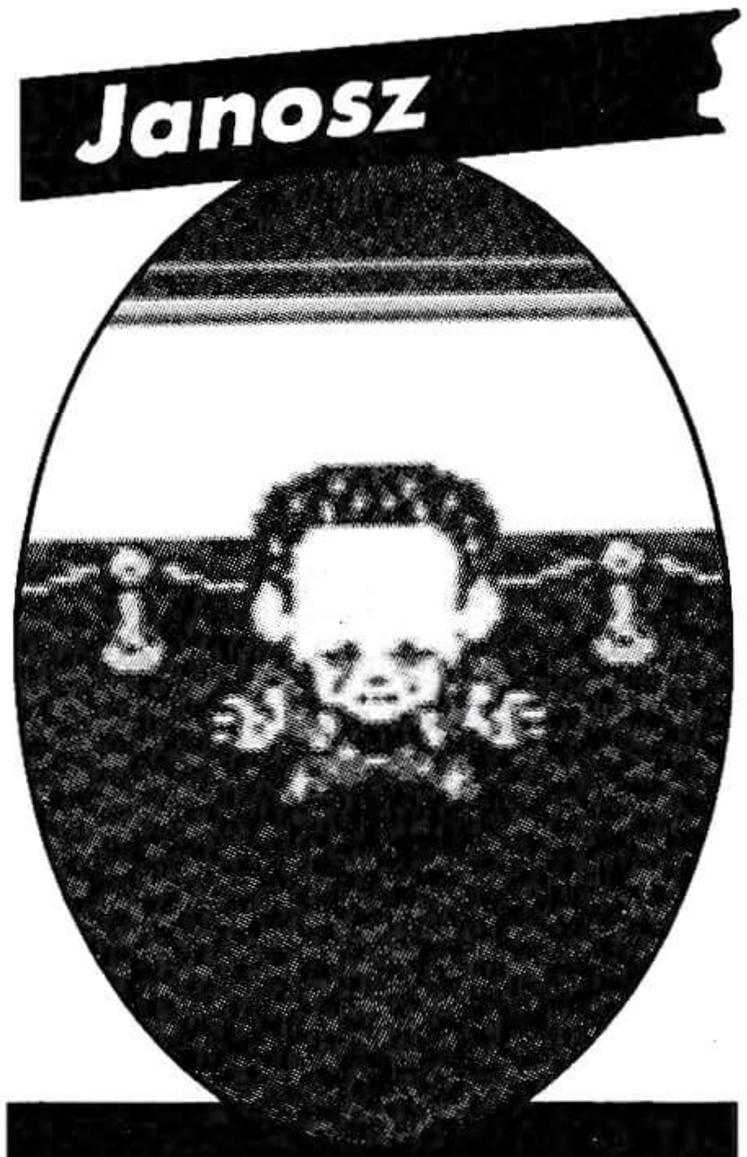
Gripping his shovel, he shoots fireballs.

Evil Nanny

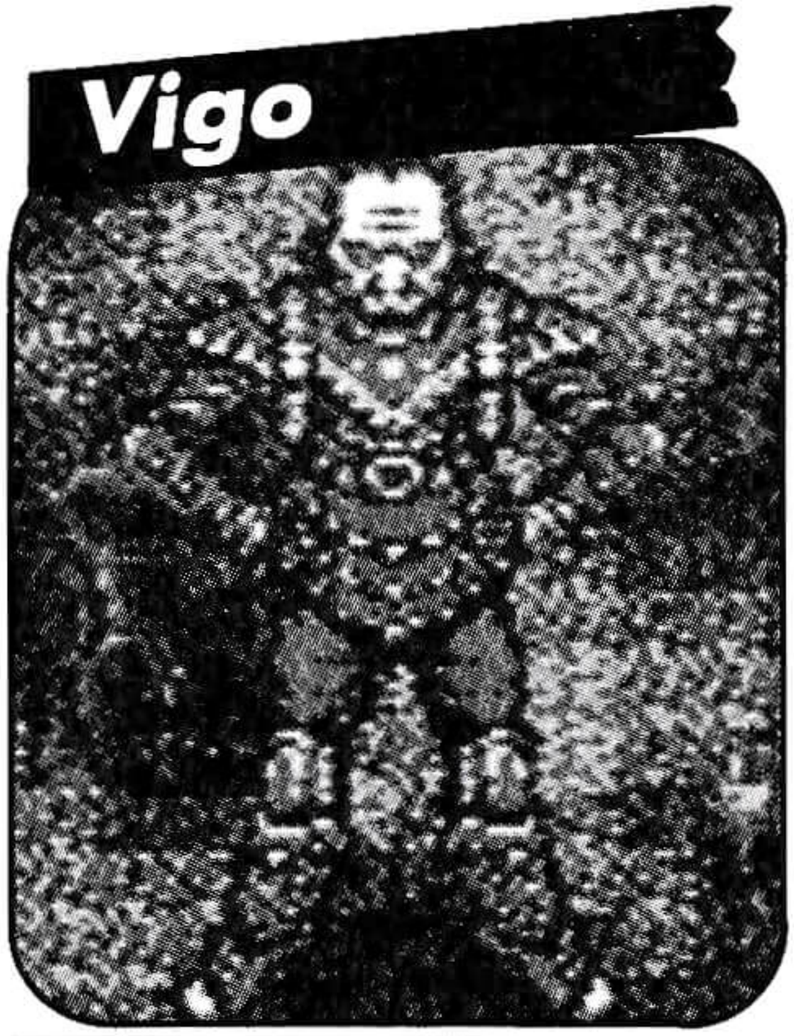
This nanny is up to no good!



This creature lunges in and out of the slime.



Once harmless, he's now quite threatening.

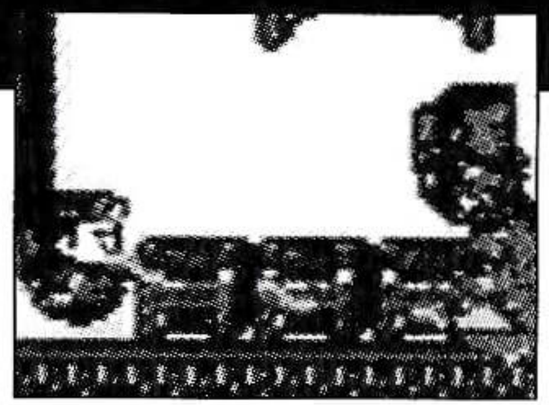


It's all or nothing for Vigo, and he definitely wants it all!

TIPS

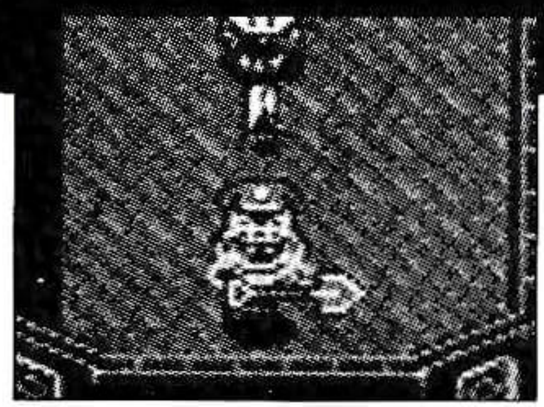
Hey Ghostbusters- it's scary out there, but grab your packs, and get ready to roll!

STAGE 1



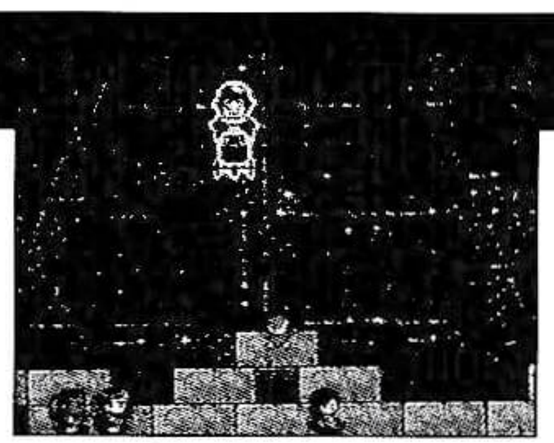
The Scolari Brothers move in circles. Freeze them until they change color, and then trap 'em for good!

STAGE 2



Conductor Ugly really needs to take the next train out of town. He's fast and avoids the freeze beam well. Just trap him.

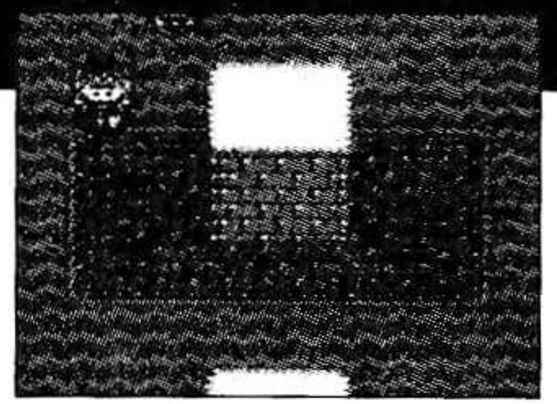
STAGE 3



There isn't any strong ghost to trap here. However, a big event unfolds that is crucial to the story.

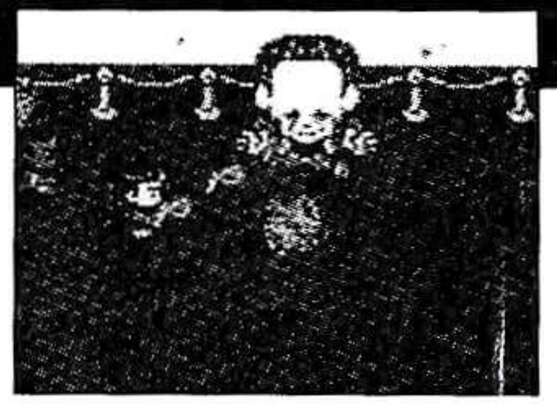
STAGE 4

The river of pink slime has many currents that are continuously changing and will sweep you away.



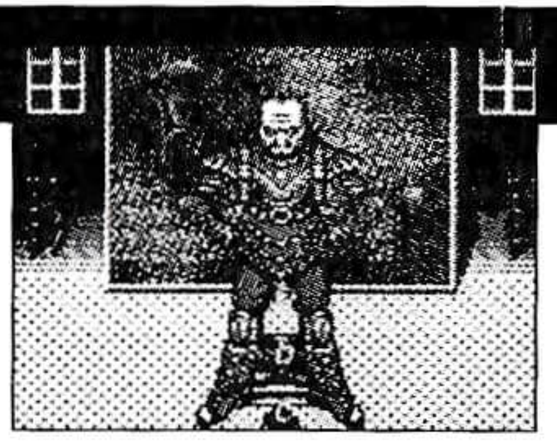
STAGE 5

Janosz is difficult to defeat. Listen to the sound of the fireballs carefully.



STAGE 6

Vigo is the toughest of them all. Move quickly and shoot the freeze beam until...well, you'll just have to find out for yourself. Good Luck!!



WARNING
DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games.Your projection television screen may be permanentry damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television.Similer damage may occur if you place a video game on hold or pause.If you use your projection television with NES games,Nintendo will not be liable for any damage.This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television.Please contact your TV manufacturer for further information.

CONSEILS D'UTILISATION

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System soit toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche.

HAL Laboratory, inc.

TABLE DES MATIERES

20 "A QUI ALLEZ-VOUS FAIRE APPEL ?"

22 LES PERSONNAGES

24 LA MOBILISATION DE L'EQUIPE

25 LES GHOSTBUSTERS EN ACTION

28 LES ZONES PERILLEUSES

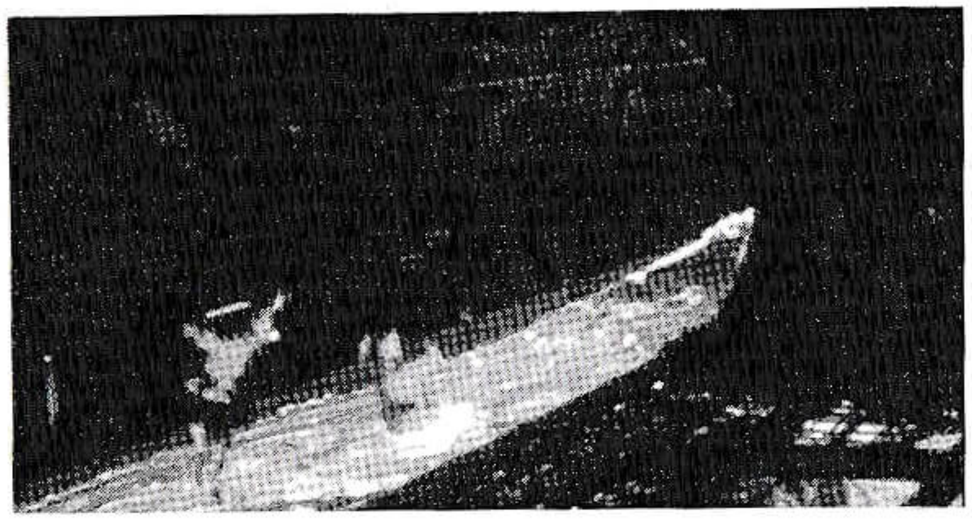
30 LES MECHANTS FANTOMES

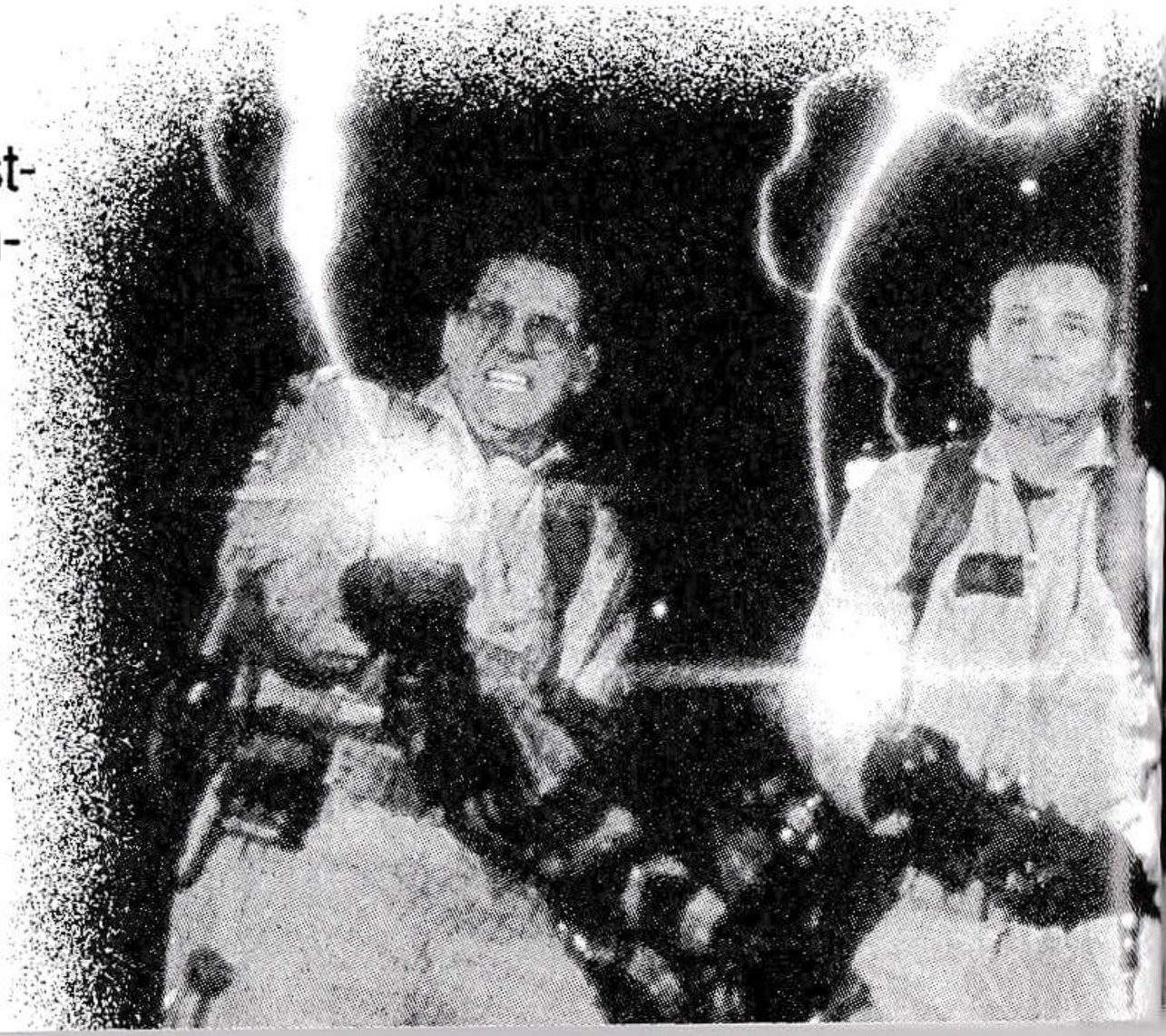
32 ASTUCES

"A QUI ALLEZ-VOUS FAIRAP

Les Ghostbusters connaissent une période difficile. Bien qu'ayant sauvé New York d'une horde de mauvais esprits, une série d'événements fâcheux les ont rendus impopulaires. Hier des héros, ils ne sont plus aujourd'hui que des êtres marginaux, des farceurs, des jobards. Les Ghostbusters se sont séparés, chacun suivant sa propre route. Mais il se trame quelque chose en dessous de New York City.

Quand Dana, l'ancienne amie de Peter, demande de l'aide, les Ghostbusters font à nouveau cause commune et découvrent une rivière de boue rose coulant sous terre.





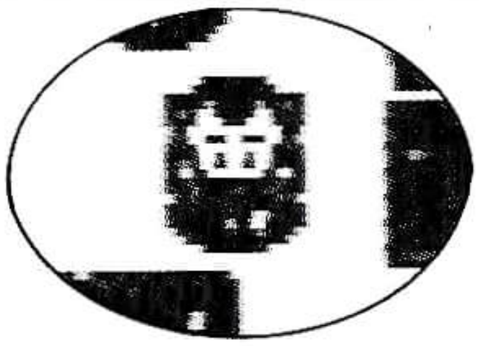
IRAPPEL ?"

New
ont
tres
cha-
e

Cette rivière mène tout droit au musée municipal des beaux-arts où le fantôme vindicatif de Vigo, un méchant tyran du 17ème siècle, attend impatiemment dans son cadre. La légende veut que Vigo était un sorcier cruel, qui fit le voeu de revenir sur terre pour y faire régner à nouveau la terreur. Il a possédé Janosz, le patron de Dana, qui doit kidnapper le bébé de celle-ci pour faire revivre le méchant tyran -- dans le bébé de Dana ! Quelqu'un doit mettre fin aux agissements de Vigo, sauver le bébé de Dana, et délivrer New York City ! Vigo prend des forces au fur et à mesure que le temps passe. Alors, à qui allez-vous faire appel ? Aux Ghostbusters, bien sûr !

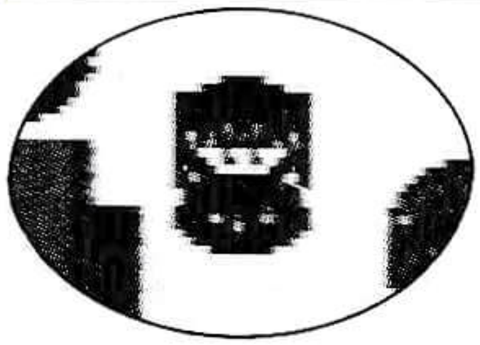
LES PERSONNAGES

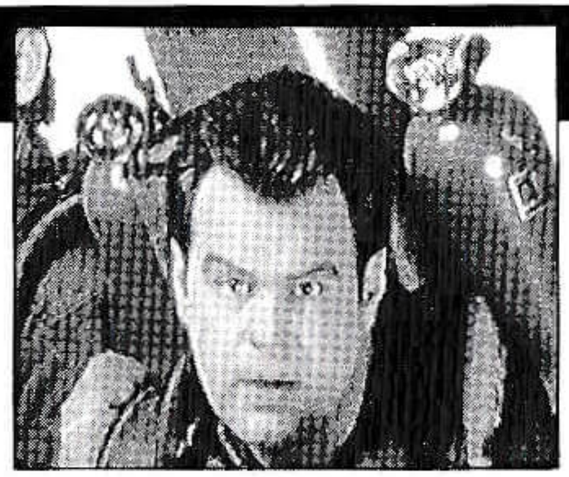
PETER



Le chef des Ghostbusters est devenu le présentateur d'un bizarre programme de télévision.

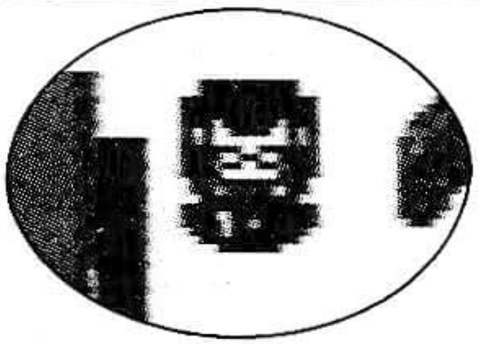
RAY

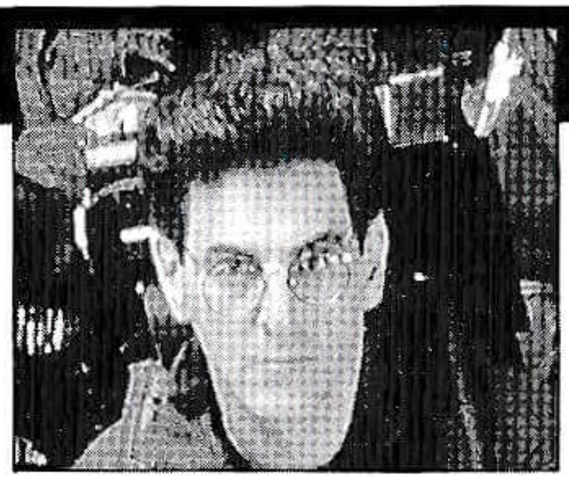




Ray dirige une librairie d'occultisme et travaille également comme comique dans des fêtes d'anniversaire pour enfants.

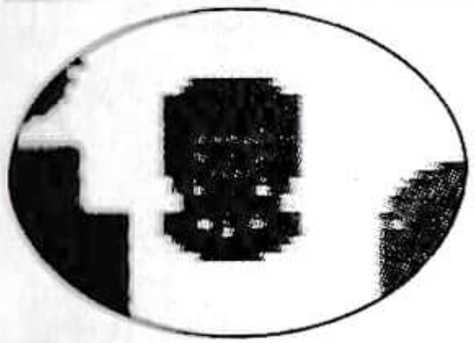
EGON

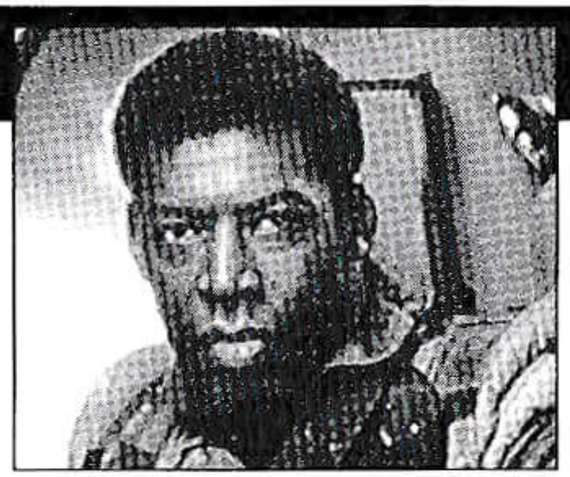




Egon est retourné à ses études scientifiques. Lui et Ray continuent à faire des expériences.

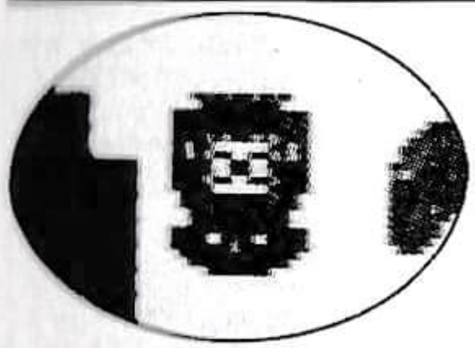
WINSTON





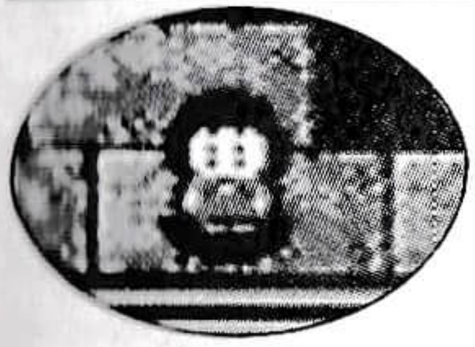
Winston a toujours été intéressé par ce qui est surnaturel. Il travaille comme comique avec Ray.

LOUIS



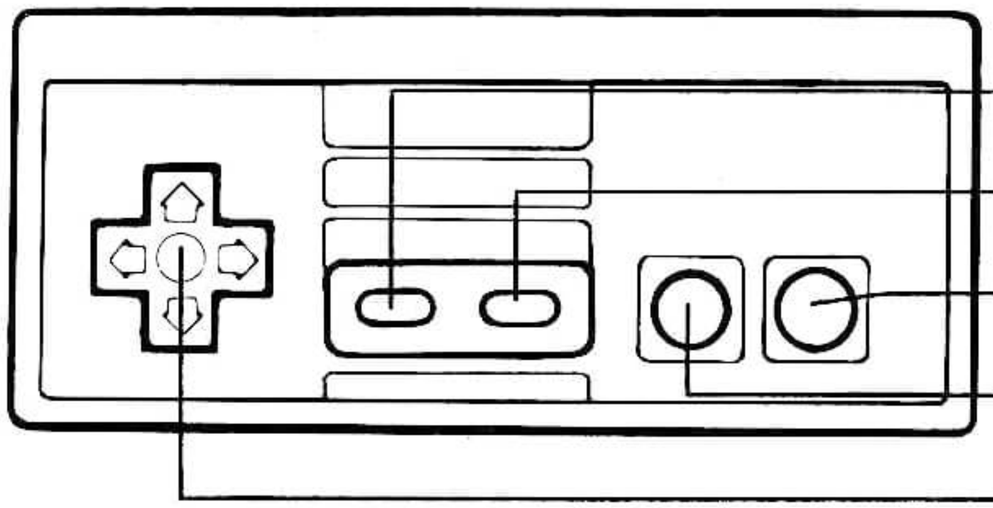
Louis a été sauvé par les Ghostbusters et il essaie de les aider par tous les moyens.

DANA



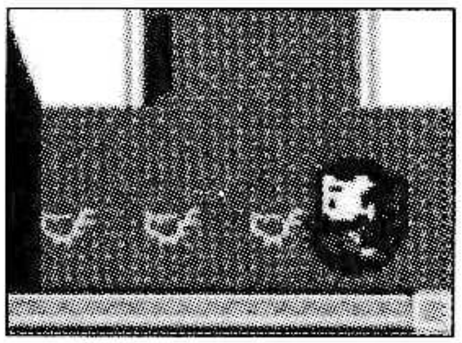
Quand des choses étranges commencent à lui arriver, ainsi qu'à son bébé, elle va demander secours aux Ghostbusters.

LA MOBILISATION DE L'EQUIPE



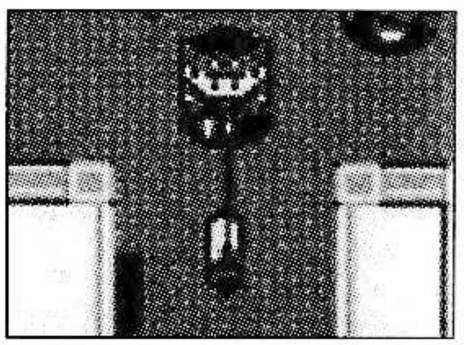
Bouton A

Le chef de votre équipe fait feu avec le rayon glacial.



Bouton B

Le fantôme est attrapé par le second membre de votre équipe.

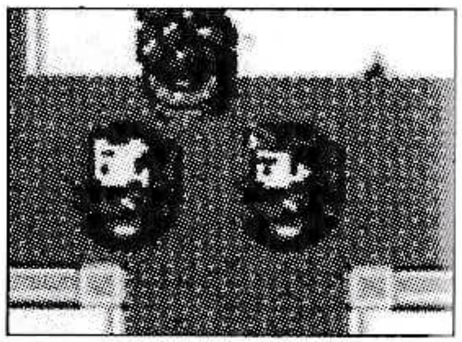


Bouton Start

Pour faire une pause et débuter le jeu à partir de l'écran Titre.

Manette Multidirectionnelle

Pour déplacer les personnages à l'écran.

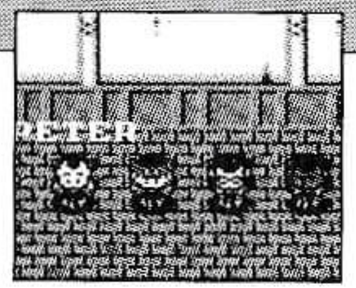


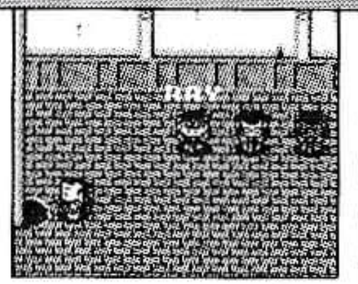
LES GHOSTBUSTERS EN ACTION

Les Ghostbusters doivent traverser cinq niveaux de fantômes et à la fin de chacun d'eux se trouve un fantôme puissant. Après avoir passé tous ces niveaux, il est temps d'affronter Janosz et Vigo !

1 Choisissez votre Equipe

Utilisez la Manette Multidirectionnelle et le Bouton A pour sélectionner deux personnages.

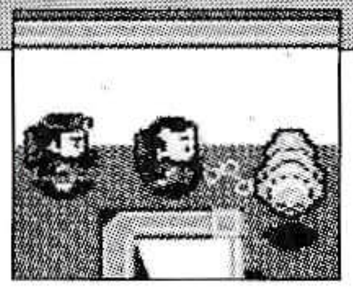


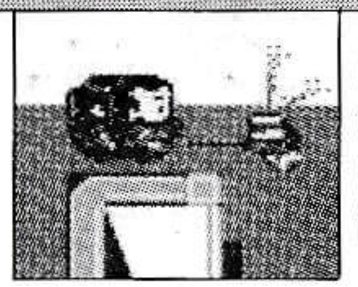


L'équipe a été formée – Maintenant c'est le moment d'aller faire éclater quelques fantômes !

2 Attrapez des Fantômes

Appuyez sur le Bouton A pour geler un fantôme et sur le Bouton B pour le capturer.

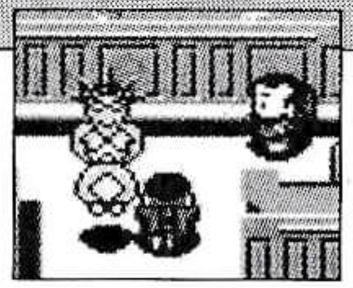


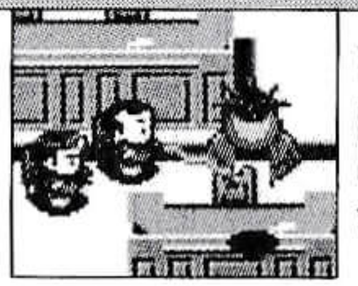


Le chef d'équipe gèle le fantôme, puis son co-équipier le capture. Du travail d'équipe !

3 Des Fantômes plus puissants

Attrapez le Chef de Niveau pour pouvoir accéder au niveau suivant. Ce n'est pas toujours chose facile.



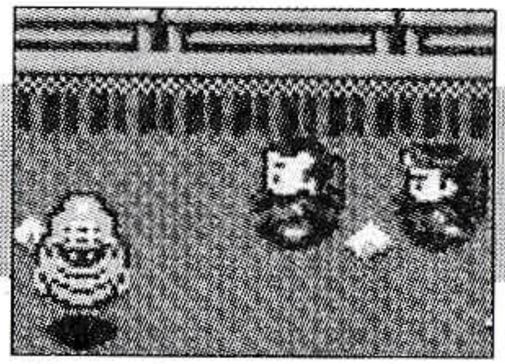


Woah! Quel horrible personnage ! Capturez-le avant que sa vue ne vous abatte.

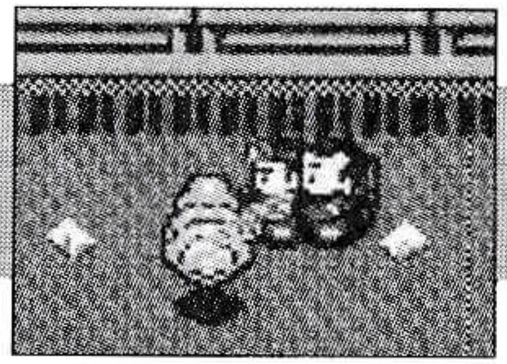
COMMENT ATTRAPER LES FANTOMES

Regardez attentivement les fantômes, étudiez leurs manoeuvres et approchez-vous au maximum.

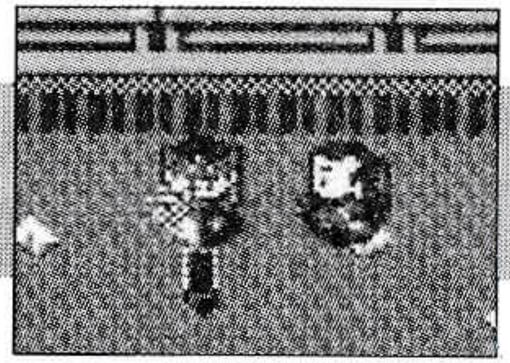
Certaines techniques peuvent vous aider et vous avez parfois besoin de toute l'aide dont vous pouvez disposer !



Un petit peu plus près...
Un petit peu plus près.

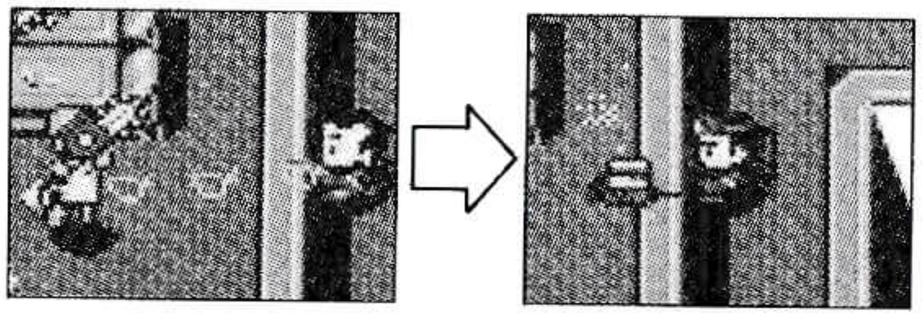


Il est gelé.

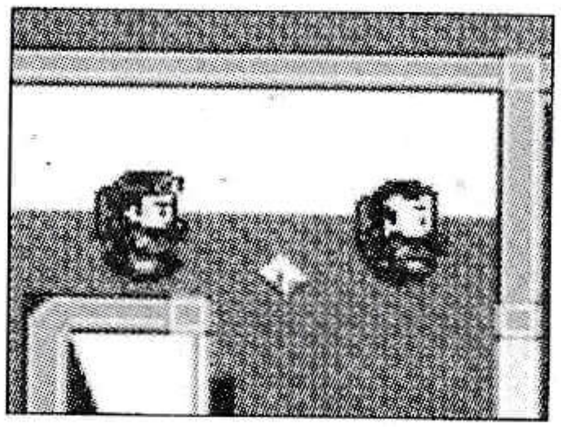


Tu es pris !

Attrapez des fantômes à travers les murs.
Pourquoi prendre des risques inutiles? Capturez les fantômes à travers les murs quand vous le pouvez.

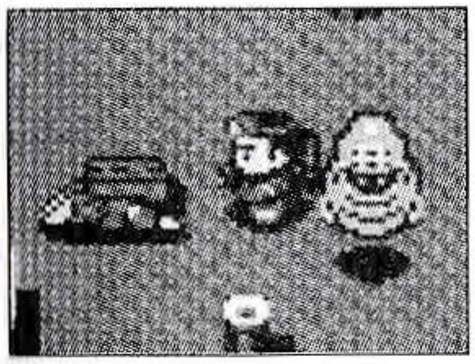


Veillez à votre trappeur
Votre second se déplace plus lentement. Vous devrez vous livrer à quelques manoeuvres délicates pour être sûr qu'il fait face au fantôme que vous voulez capturer.

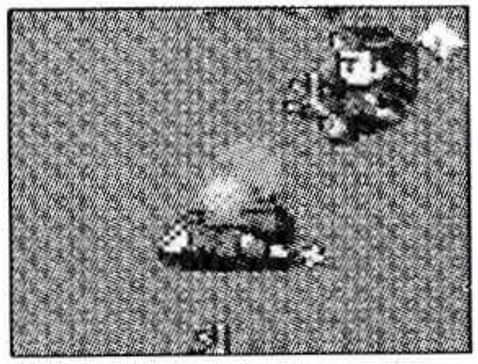


FIN DE LA PARTIE

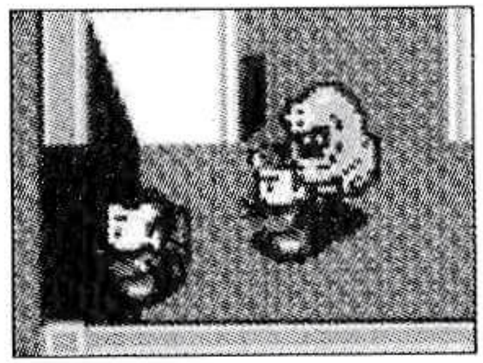
Votre trappeur est invincible, mais votre chef d'équipe ne l'est pas. Soyez prudent, les dangers vous entourent de toutes parts.



Touchez un fantôme et vous dégringolerez en flèche sur le sol.



Ne laissez pas non plus les objets vous toucher.



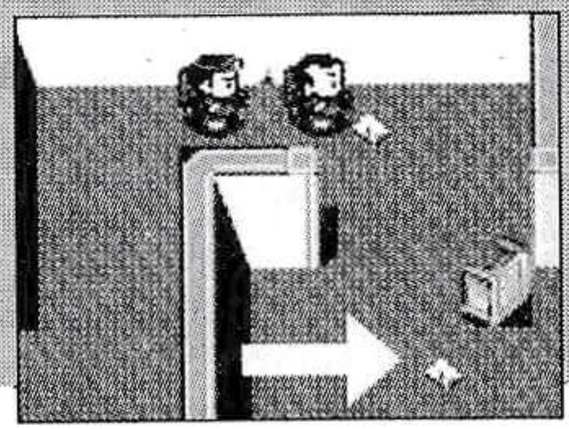
Ne vous faites pas de souci pour votre trappeur, rien ne peut l'abattre.

CONTINUATION

Quand le jeu est terminé ("Game Over"), vous avez la possibilité de poursuivre ("Continue") trois fois encore. Tirez-en le maximum.

Flèches

Chaque niveau est divisé en plusieurs zones. Lorsqu'une zone est complètement nettoyée de fantômes, une flèche vous indique la route à suivre.

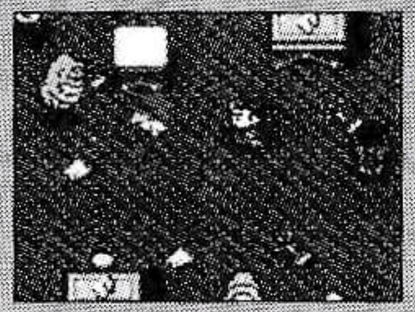


LES ZONES PERILLEUSES

Pour atteindre le centre de l'énergie maléfique, vous aurez à faire manoeuvrer votre équipe dans des lieux redoutables.

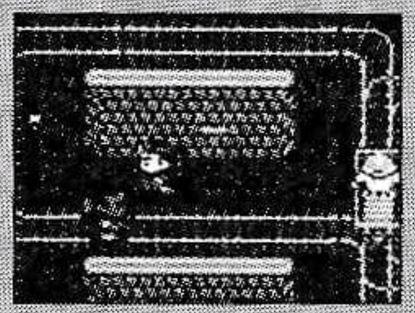
1 Palais de Justice

Tout va de travers à New York, et les fantômes sont partout dans la ville !



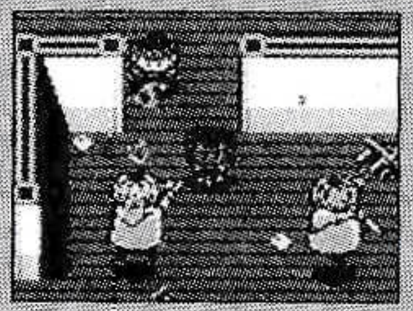
2 Tunnel de Métro déserté

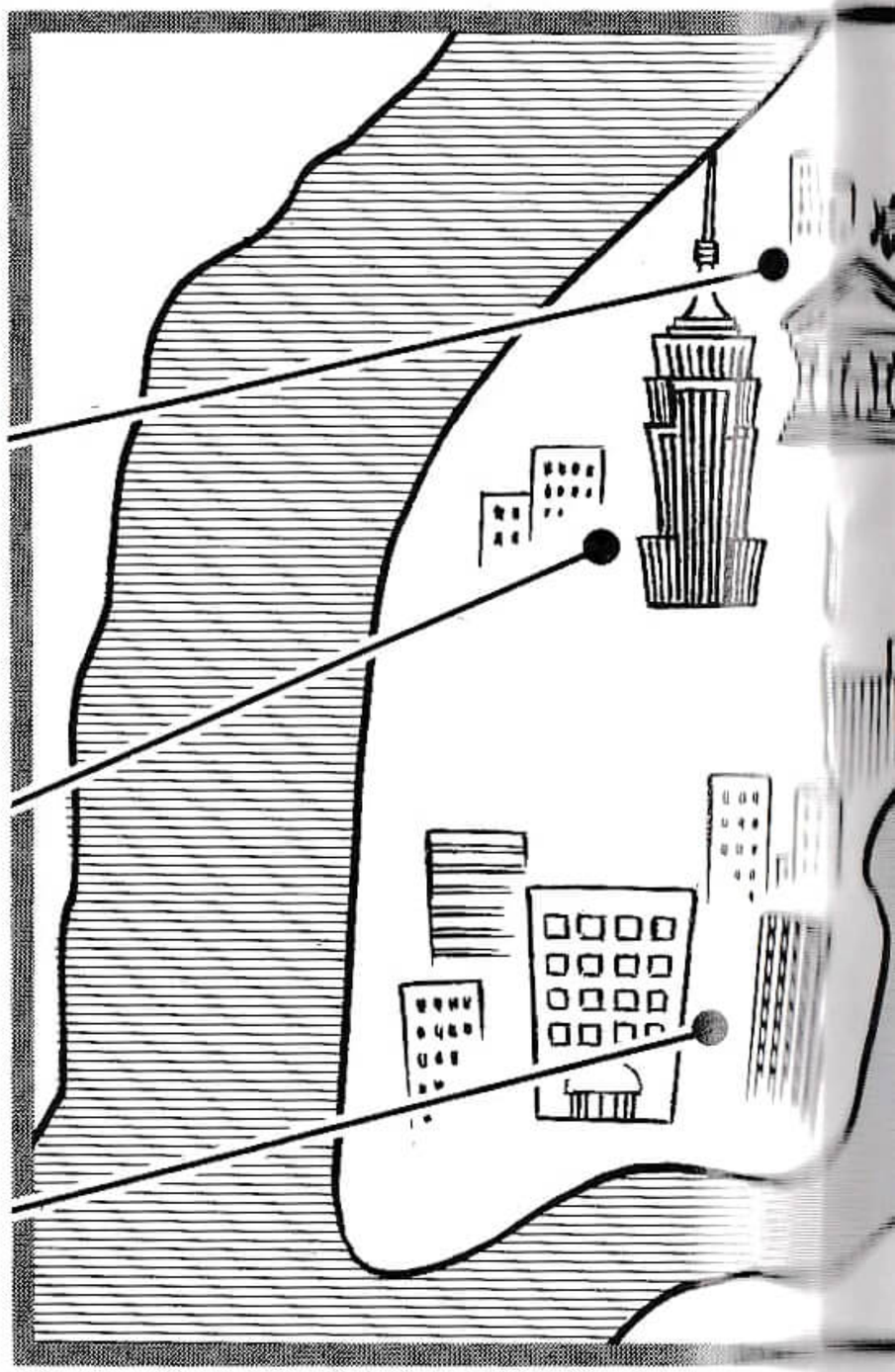
Les fantômes des ouvriers des chantiers errent dans ce tunnel. Méfiez-vous également des voies !

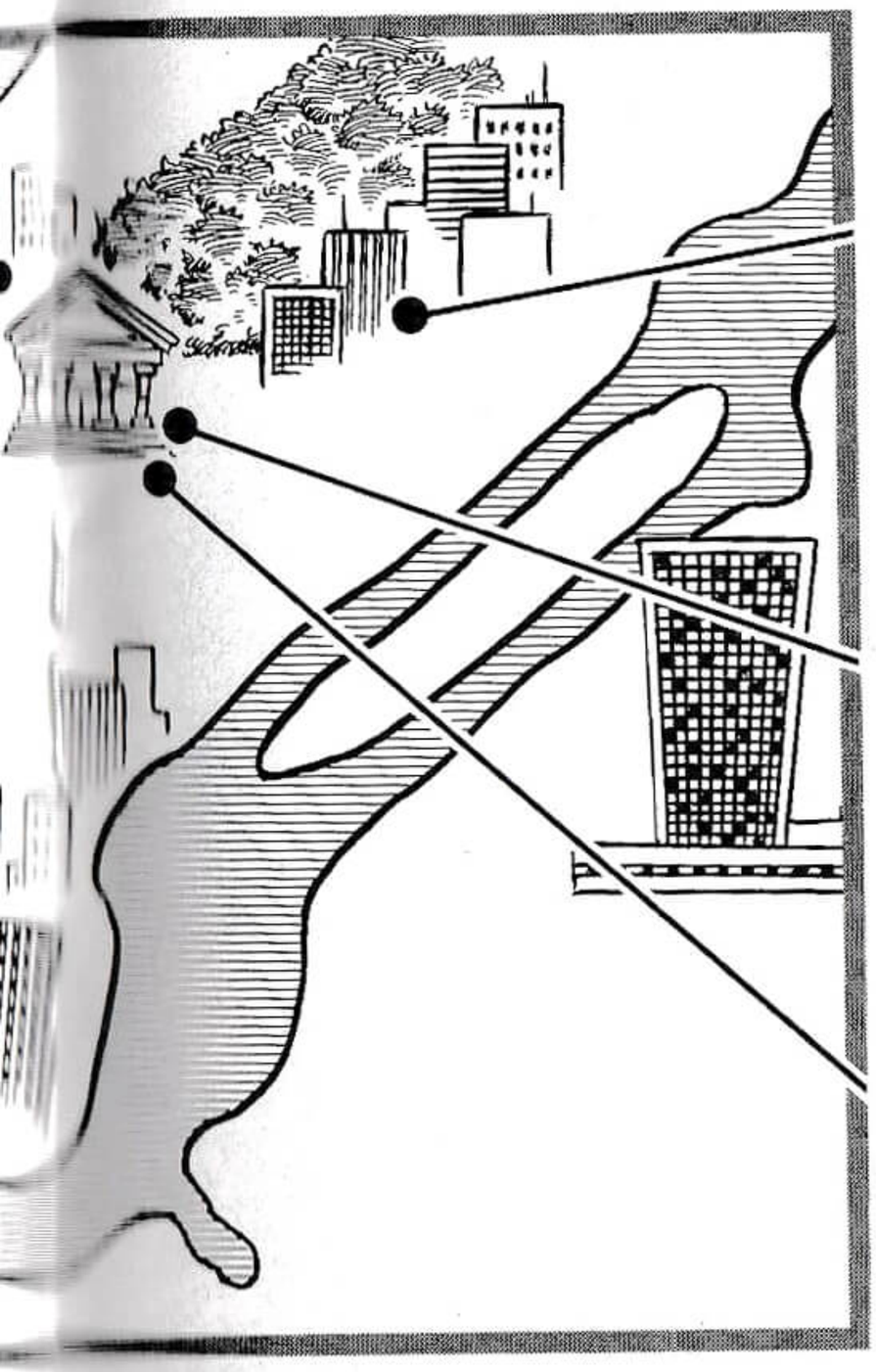


3 Chez Dana

Des fantômes barbares sont à la poursuite de l'équipe et ils sont mauvais !

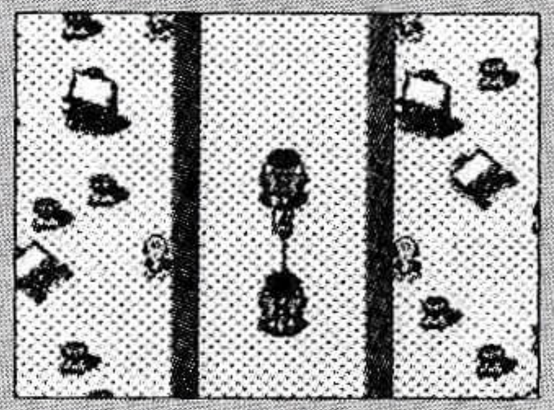






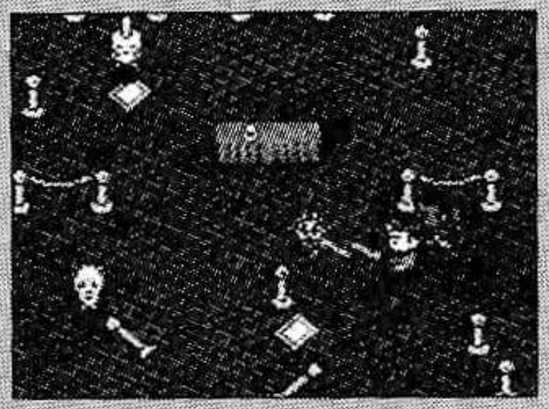
6 Vigo

Tout au bout d'un large vestibule se trouve un tableau gigantesque. Vigo en sort – il est robuste, méprisable et méchant !



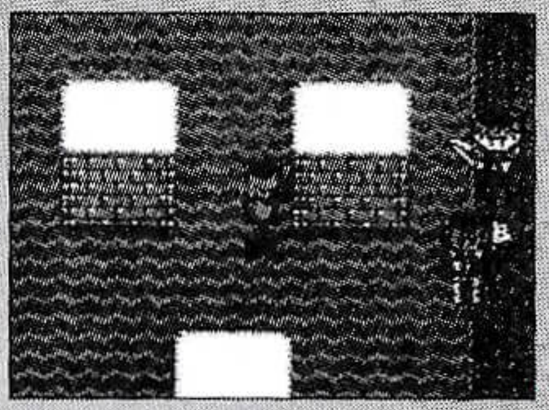
5 Musée des Beaux-Arts

Des squelettes cliquètent dans les salles ; c'est ici que vous allez rencontrer Janosz.



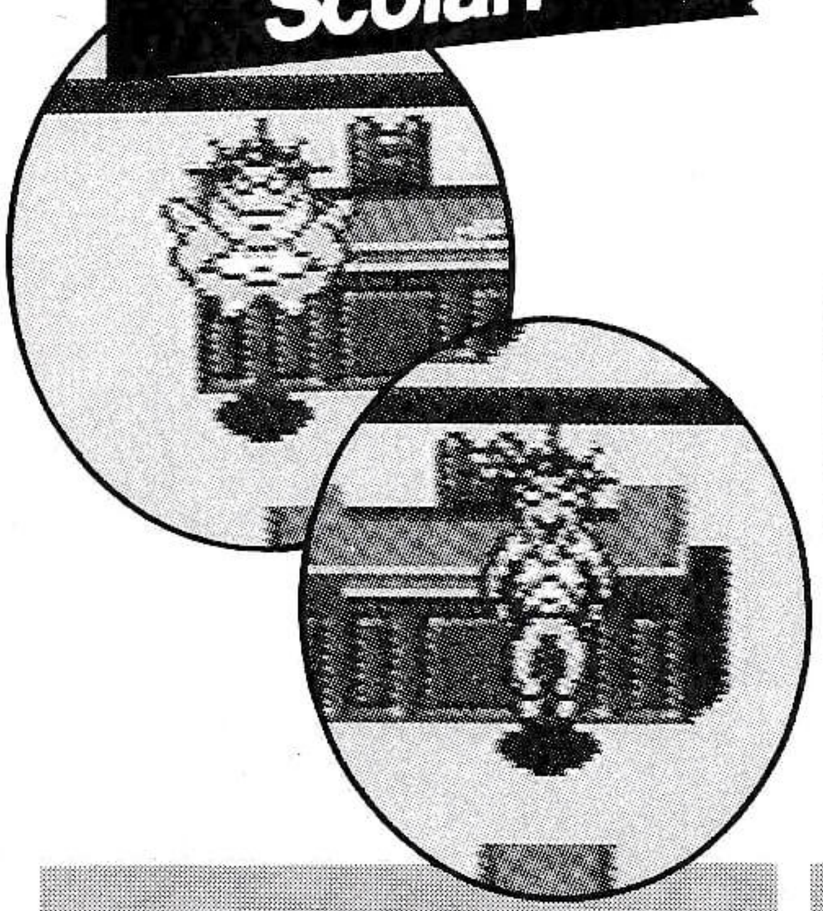
4 Système d'égouts

Des forces démoniaques sortent de la rivière de boue rose. Ne tombez pas dedans, les courants y sont puissants !



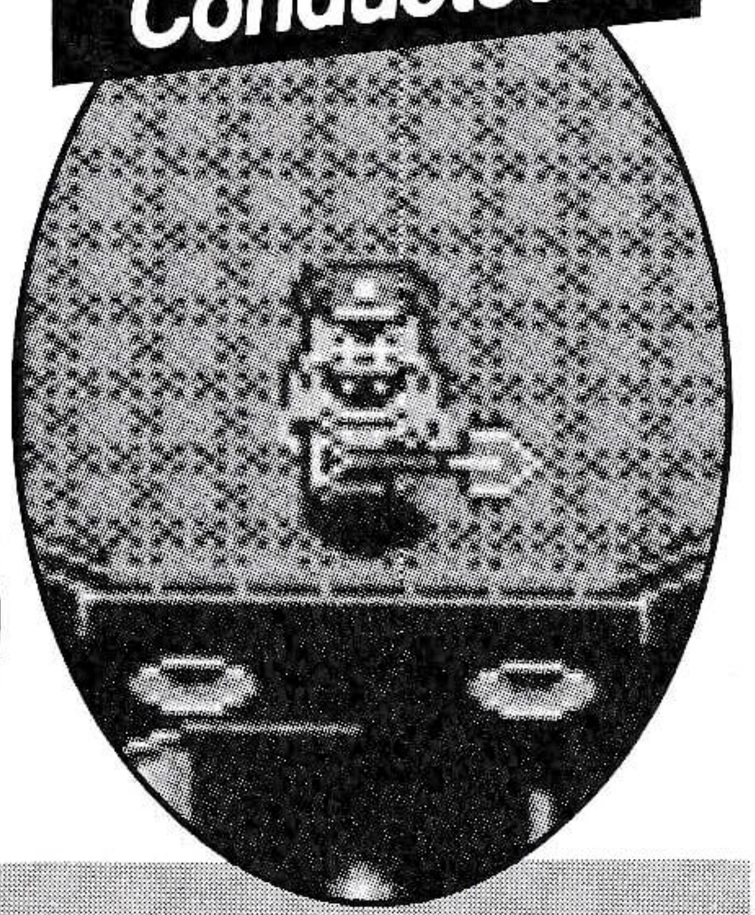
LES MECHANTS FANTOMES

Les Frères Scolari



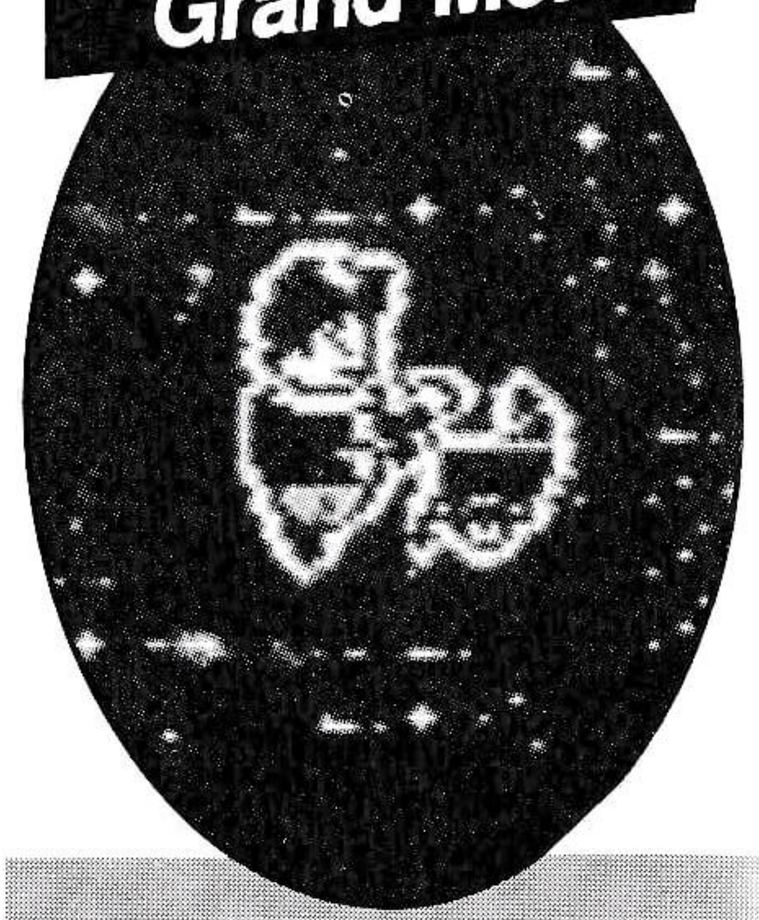
Ces fantômes reviennent hanter le Palais de Justice.

L'Horrible Conducteur



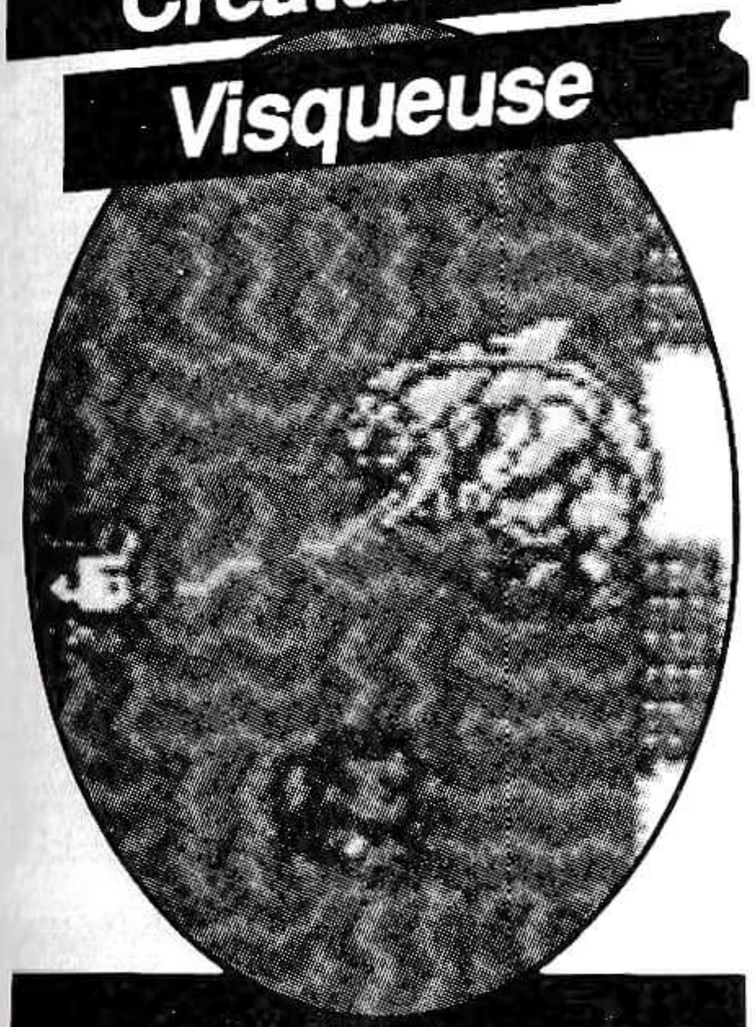
Agrippé à sa pelle, il crache des boules de feu.

Vilaine Grand-Mère



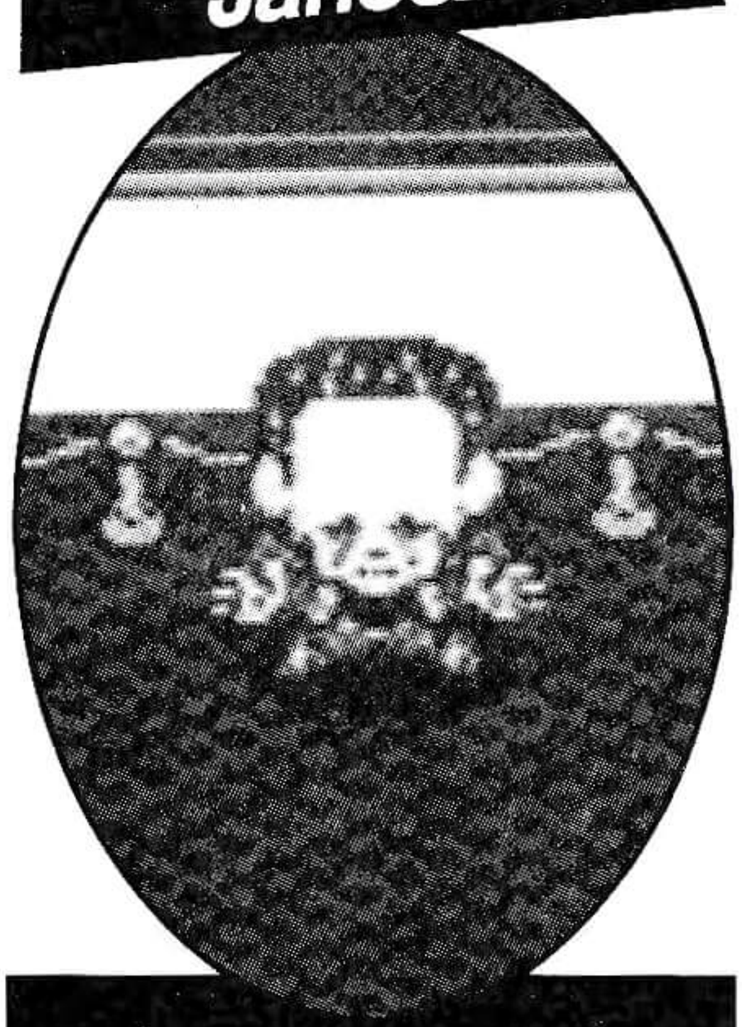
Autrefois inoffensif, il est désormais des plus menaçants.

Créature Visqueuse



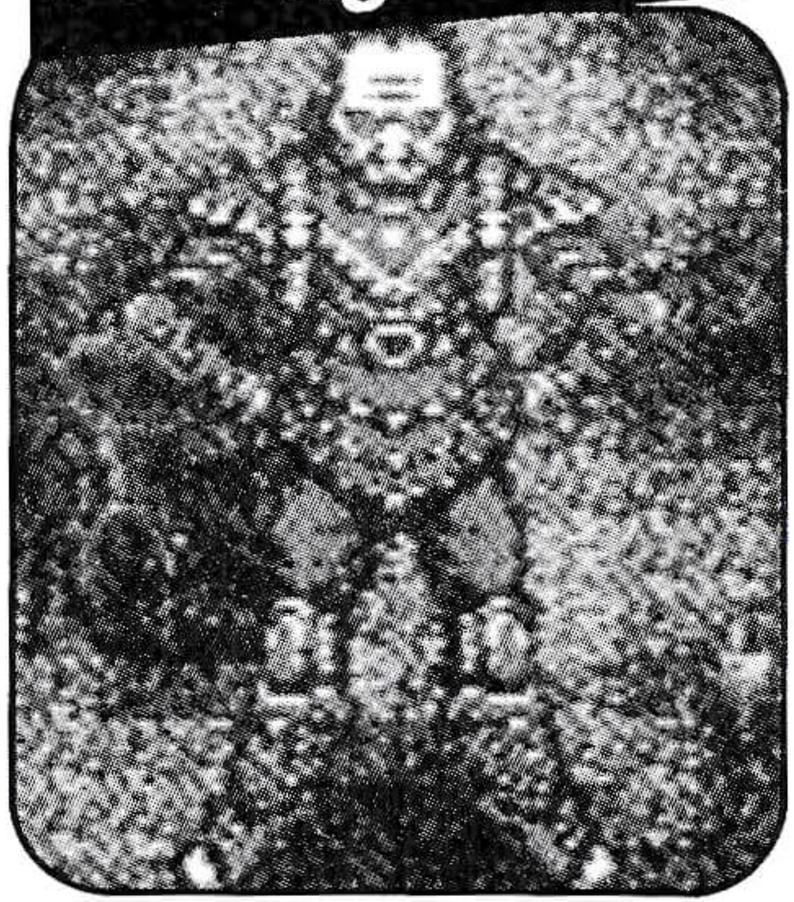
N'attendez rien de bon de sa part !

Janosz



Cette créature ondule dans la boue.

Vigo



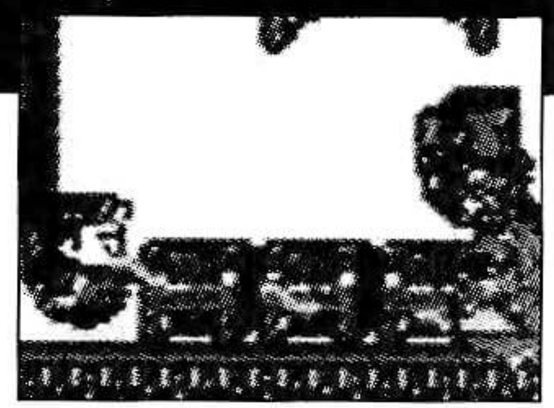
Avec Vigo c'est tout ou rien et à l'évidence il veut tout !

ASTUCES

Alors les Ghostbusters, il y a de quoi avoir peur, mais prenez votre équipement et apprêtez-vous à partir !

NIVEAU 1

Les Frères Scolari font des cercles. Gelez-les jusqu'à ce qu'ils changent de couleur, puis coincez-les pour de bon !

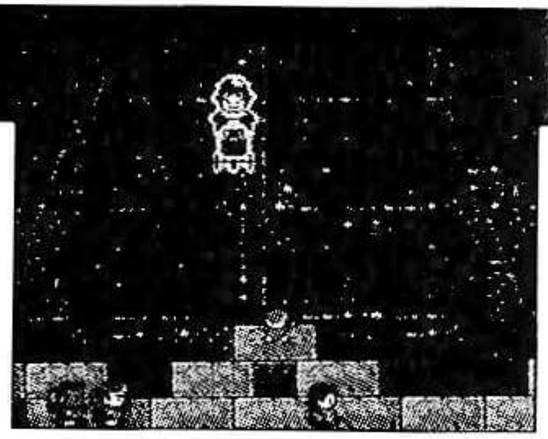


NIVEAU 2

L'Horrible Conducteur doit, de toute urgence, prendre le prochain train qui quittera la ville. Il est rapide et évite bien le rayon glacial. Coincez-le tout simplement.

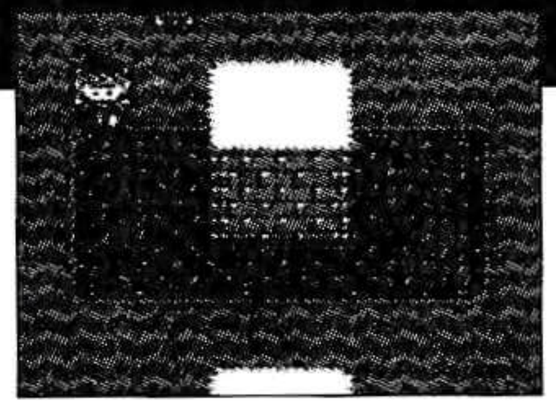
NIVEAU 3

A vrai dire, aucun fantôme de taille n'est à capturer à ce niveau. Cependant, il s'y passe quelque chose de bigrement décisif pour cette histoire.



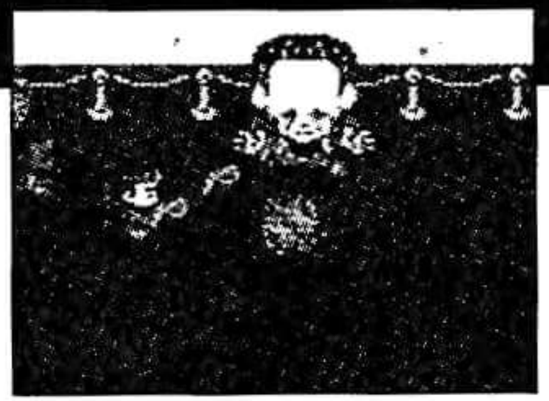
NIVEAU 4

La rivière de boue rose comporte de nombreux courants; ces derniers changent sans arrêt et vous emporteront au loin.



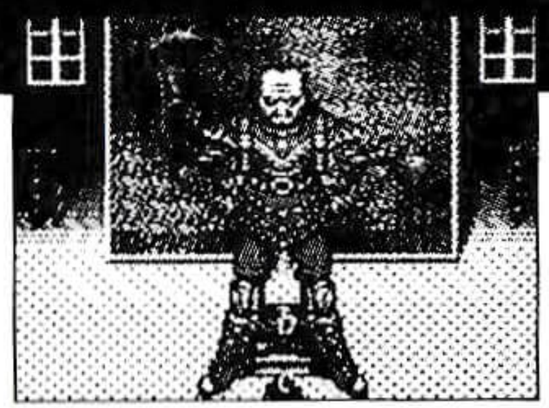
NIVEAU 5

Janosz n'est pas facile à battre. Ecoutez attentivement le bruit que font les boules de feu.



NIVEAU 6

Vigo est le plus dur des durs. Bougez vite et tirez-lui dessus avec le rayon glacial jusqu'à... bon, à vous de trouver la suite.
Bonne Chance !



ATTENTION
A NE PAS UTILSER SUR UN RETROPRO-JRCTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scéne à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se prouile si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeace de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

WAARSCHUWING

1) Dit is een technisch precisie spel. Niet opbergen op zeer warme of koude plaatsen. Niet stoten of laten vallen. Haal het niet uit elkaar.
2) Voorkom het aanraken van de aansluitingen. Zorg dat ze niet nat of vuil worden dit kan het spel schade toebrengen.
3) Niet schoonmaken met benzene, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.
4) Zet voordat je de cassette in of uit het Nintendo Entertainment System haalt het apparaat altijd uit.

HAL Laboratory, inc.

INHOUD

40 "WIE GA JE BELLEN?"

42 FIGUREN

44 HET MOBILISEREN VAN HET TEAM

45 GHOSTBUSTERS IN ACTIE

48 GEVAARLIJKE ZONES

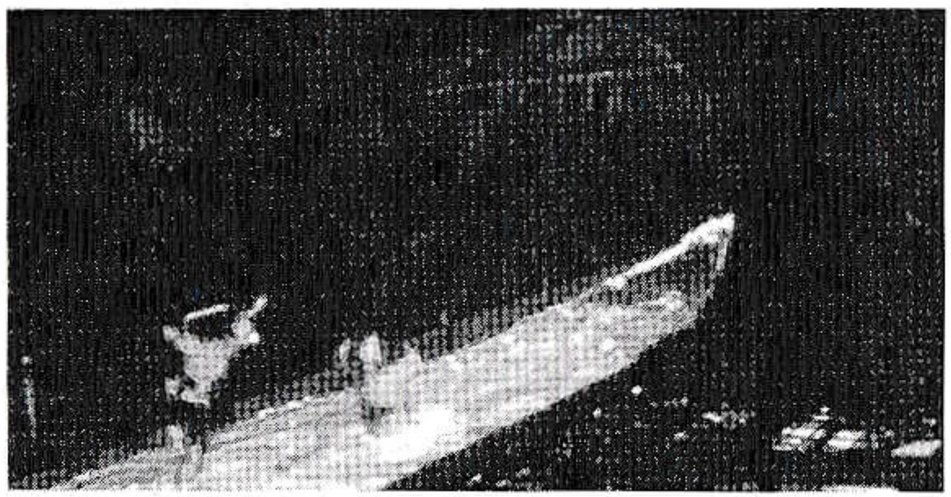
50 KWAADAARDIGE SPOKEN

52 TIPS

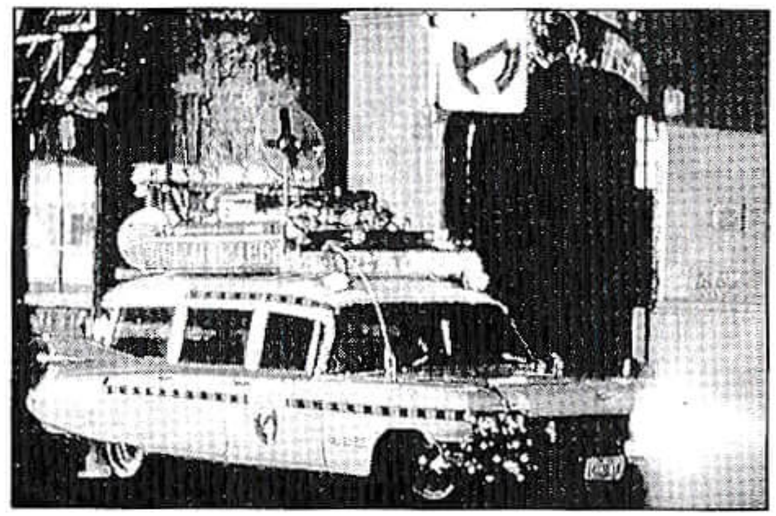
"WIE GA JE BELLEN?"

De Ghostbusters hebben het maar moeilijk. Hoewel ze ooit New York gered hebben van een bijna rampzalige invasie van boosaardige spoken, zijn ze door een reeks vervelende incidenten niet meer populair. Onze voormalige helden zijn nu paria's – oplichters en bedriegers. De Ghostbusters zijn uit elkaar gevallen en elk hun eigen weg gegaan. Maar er broeit iets onder New York... iets afschuwelijks!

Als Dana, de voormalige vriendin van Peter, om hulp vraagt, komen de Ghostbusters weer bij elkaar en ontdekken een rivier van roze slijm die onder de grond stroomt.

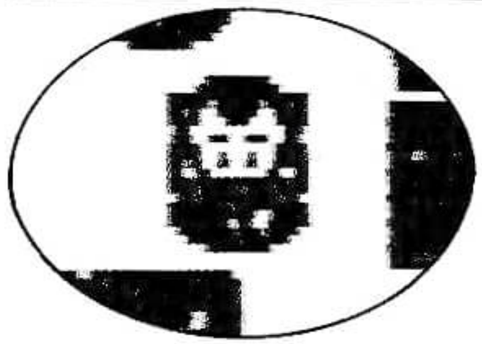


Die gaat rechtstreeks naar het Stedelijk Museum van Schone Kunsten, waar het wraakgierige spook Vigo, de geest van een boosaardige tiran uit de 17e eeuw, ongeduldig zit te wachten in een schilderij. De legende vertelt dat Vigo ooit een wrede tovenaar is geweest die gezworen heeft terug te komen om opnieuw zijn schrikbewind over de aarde te brengen. Hij heeft bezit genomen van Dana's chef, Janosz, die haar baby gaat ontvoeren zodat Vigo weer tot leven kan komen - in Dana's kind! Iemand moet Vigo zien af te stoppen, Dana's baby bevrijden en New York redden! De tijd verstrijkt en Vigo wordt ieder moment machtiger. Dus wie moet je dan ook alweer bellen? Precies... Ghostbusters!



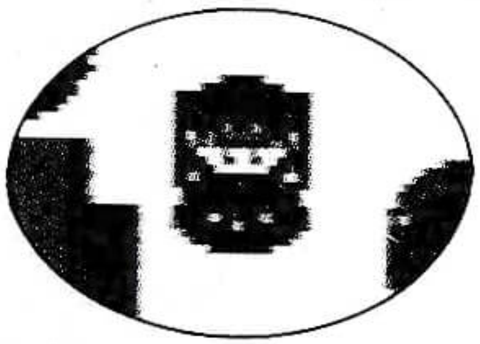
FIGUREN

PETER



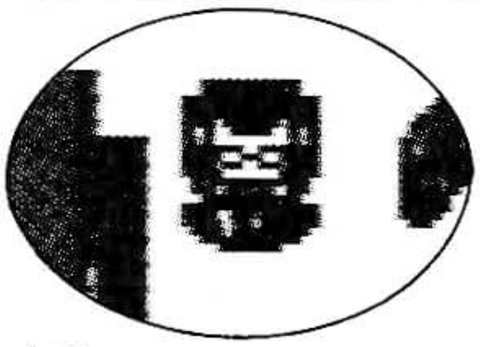
De leider van het voormalige Ghostbusters team is inmiddels presentator geworden van een praatshow in een merkwaardig televisieprogramma.

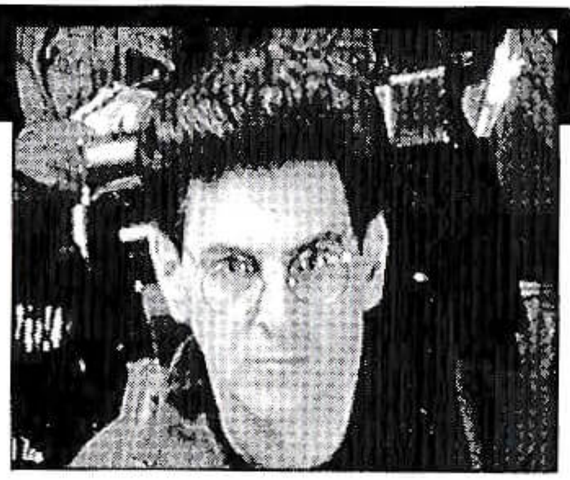
RAY



Ray heeft een winkel waar occulte boeken worden verkocht en werkt ook als artiest tijdens verjaardagsfeestjes voor kinderen.

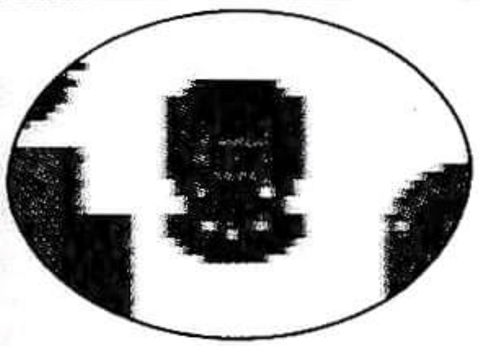
EGON

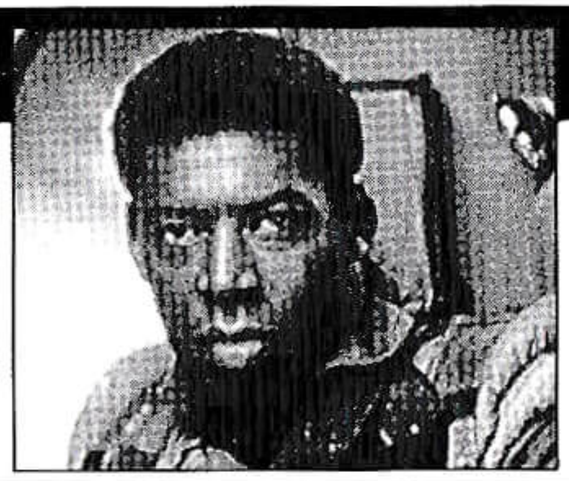




Egon heeft zijn wetenschappelijke studie hervat. Hij en Ray gaan door met hun experimenten.

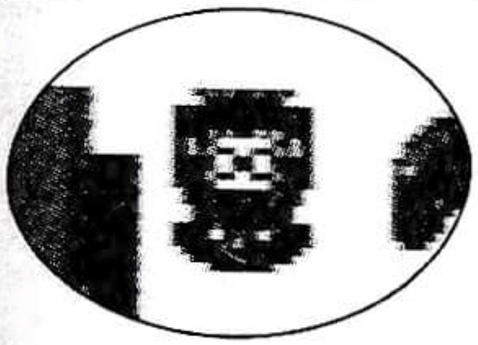
WINSTON





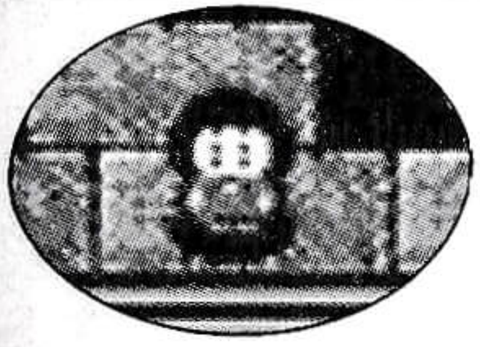
Winston heeft altijd al belangstelling gehad voor het bovennatuurlijke en hij werkt als artiest samen met Ray.

LOUIS



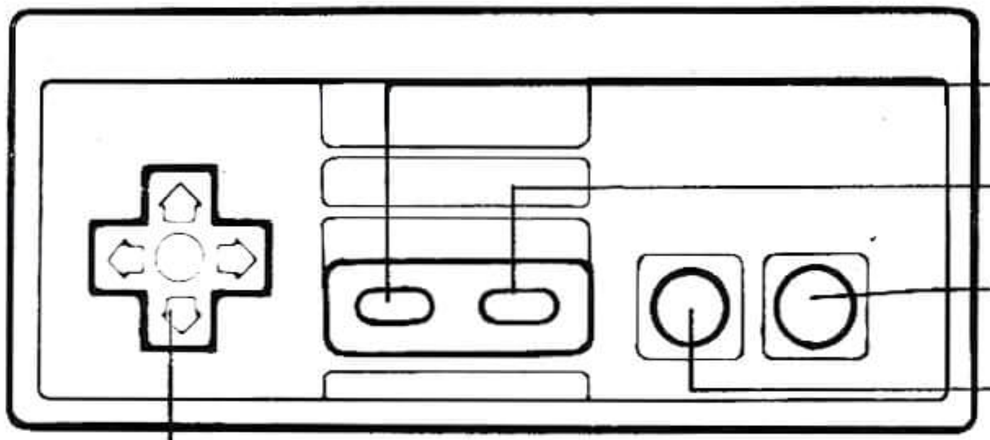
Louis is door de Ghostbusters gered. Daarop probeert hij ze zo goed mogelijk te helpen.

DANA



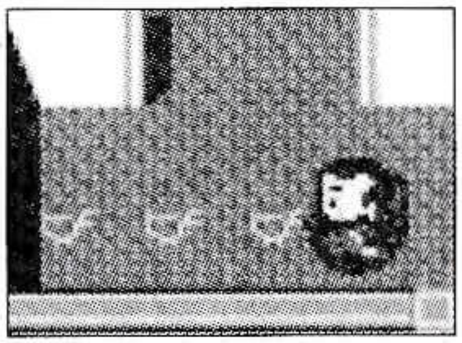
Als er met haar en haar baby vreemde dingen gebeuren, zoekt zij hulp bij de Ghostbusters.

HET MOBILISEREN VAN HET TEAM



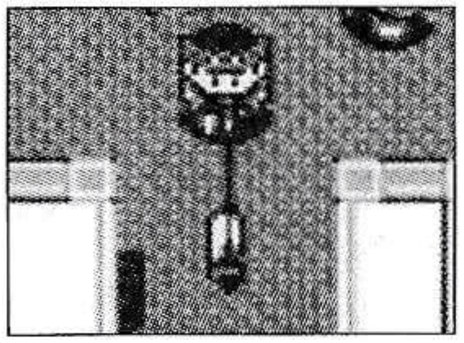
A knop

Laat je hoofdfiguur de bevriezende straal afvuren.



B knop

Laat je tweede figuur het spook in de val stoppen.

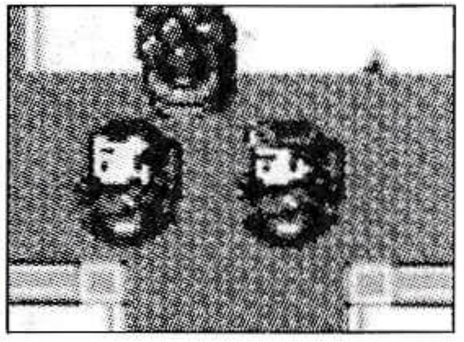


Startknop

Om het spel bij het titelscherm te starten en tussentijds te pauzeren.

Vierpuntsdruktoets

Hiermee beweeg je de figuren over het scherm.

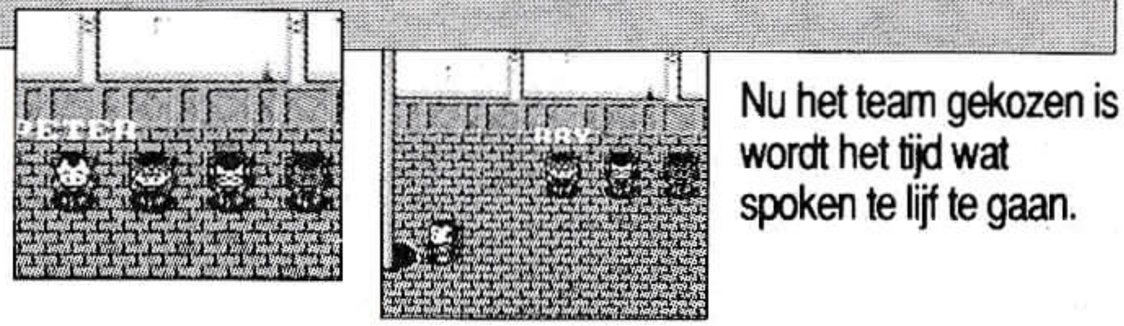


GHOSTBUSTERS IN ACTIE

De Ghostbusters moeten allerlei levels van spoken zien te ontdoen. En aan het einde van elk level staat een zeer sterk spook ze op te wachten. Nadat alle levels zijn vrij gemaakt, wordt het tijd Janosz en Vigo aan te pakken.

1 Het kiezen van je team

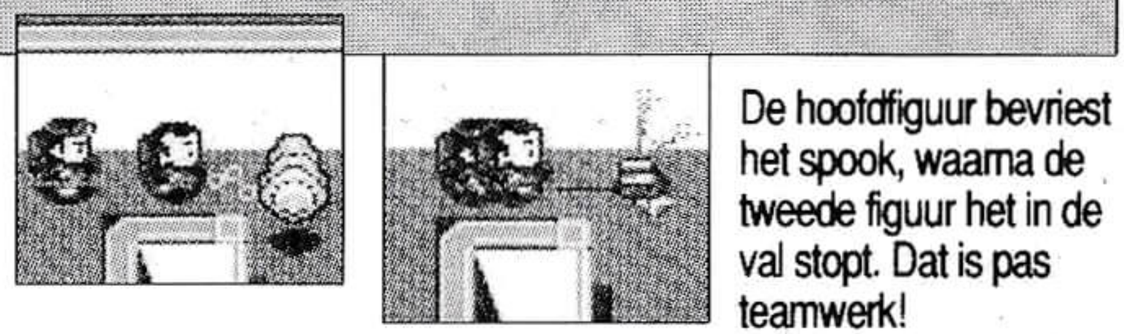
Kies twee figuren met behulp van de Vierpuntsdruktoets en de A knop.



Nu het team gekozen is wordt het tijd wat spoken te lijf te gaan.

2 Het vangen van spoken

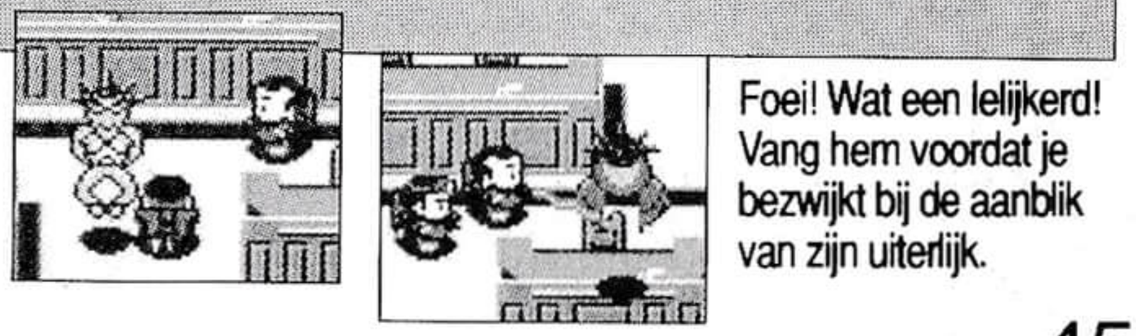
Bevries een spook door op de A knop te drukken en vang hem met de B knop.



De hoofdfiguur bevriest het spook, waarna de tweede figuur het in de val stopt. Dat is pas teamwerk!

3 Krachtiger spoken

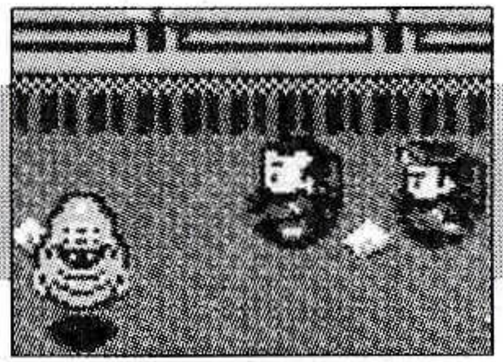
Om naar het volgende level door te kunnen gaan, moet je eerst de leider van dat level zien te vangen. Dat valt niet altijd mee.



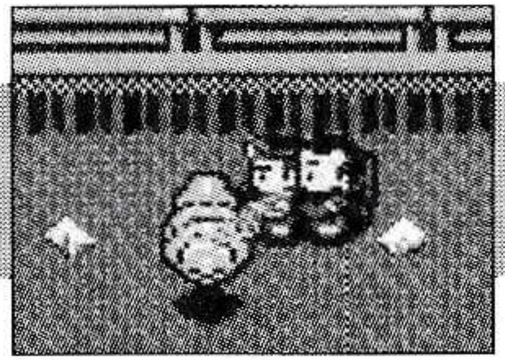
Foei! Wat een lelijkerd! Vang hem voordat je bezwijkt bij de aanblik van zijn uiterlijk.

HOE JE SPOKEN VANGT

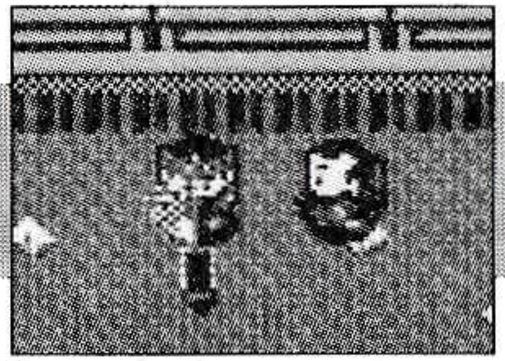
Observeer de spoken zorgvuldig, leer hun manoeuvres kennen en probeer heel dicht bij ze te komen. Er zijn bepaalde technieken die je daarbij kunnen helpen, en soms heb je alle hulp nodig die je maar kunt krijgen!



Nog wat dichter bij... en nog wat dichter bij.



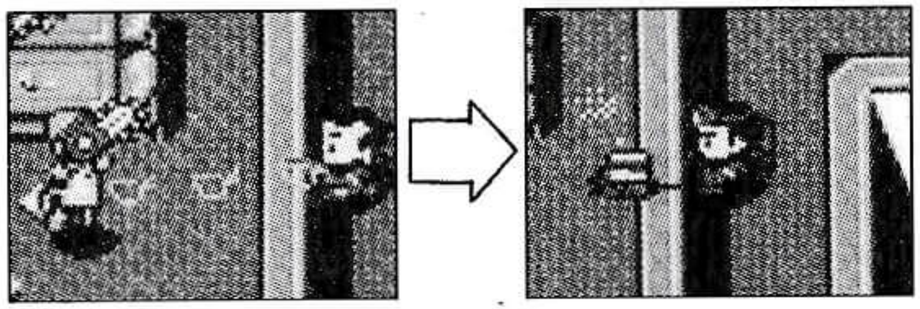
Hij is bevroren.



Gevangen!

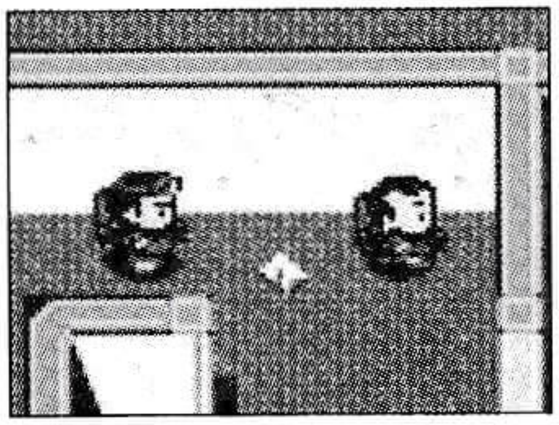
Vang spoken door muren heen.

Waarom zou je onnodige risico's nemen? Probeer zoveel mogelijk spoken door muren heen te vangen.



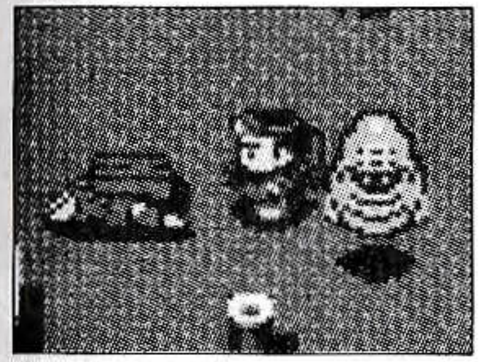
Let op je spokenvanger.

Je tweede figuur beweegt zich trager. Misschien moet je af en toe wat gevaarlijke manoeuvres uithalen om ervoor te zorgen dat hij voor het spook staat dat jij wilt vangen.

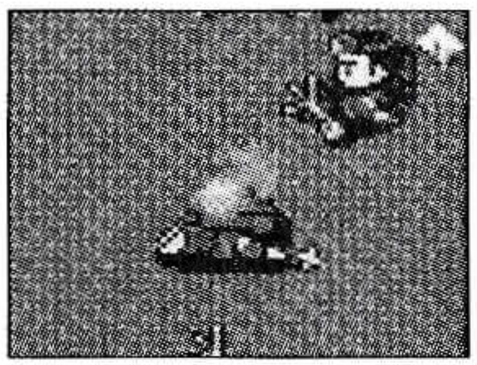


SPEL OVER

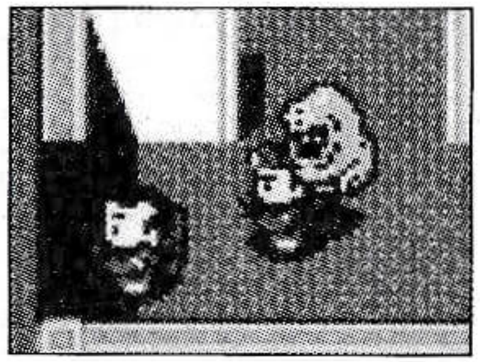
Je spokenvanger is onkwetsbaar, maar je hoofdfiguur niet. Wees dus voorzichtig, want er loeren tal van gevaren.



Als je een spook aanraakt, ga je rondtollen op de grond.



En laat je ook niet door voorwerpen raken.



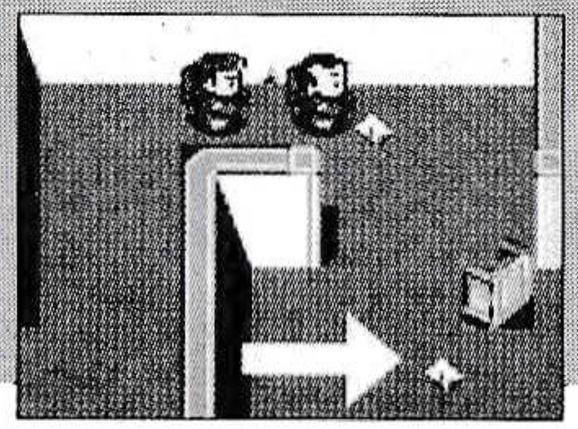
Maak je geen zorgen om je spokenvanger. Niets kan hem deren.

CONTINUE (Doorgaan)

Als de woorden "Game Over" op je scherm verschijnen, kun je nog drie keer doorgaan. Maak daar het beste van.

Pijlen

Ieder level is verdeeld in een aantal gebieden. Als één gebied helemaal vrij is van spoken, wijst een pijl je welke kant je op moet.

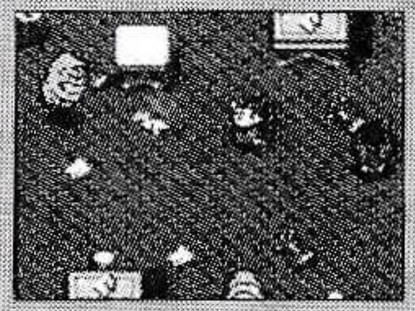


GEVAARLIJKE ZONES

Om bij de kern van de boosaardige energie te komen, moet je je team door een aantal angstaanjagende plekken heen manoeuvreren.

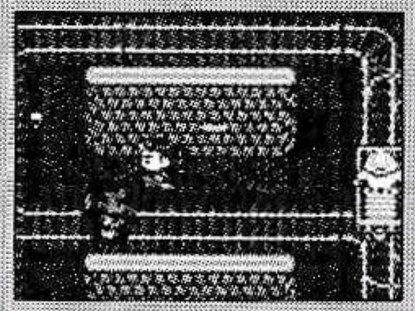
1 Gerechtsgebouw

Het gaat helemaal mis in New York en de spoken steken overal in de stad de kop op!



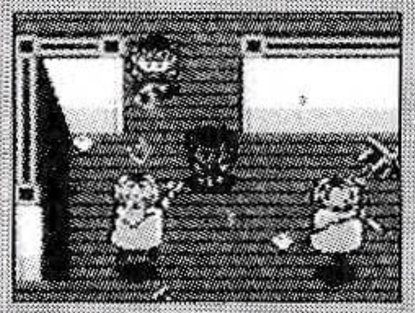
2 Verlaten metrotunnel

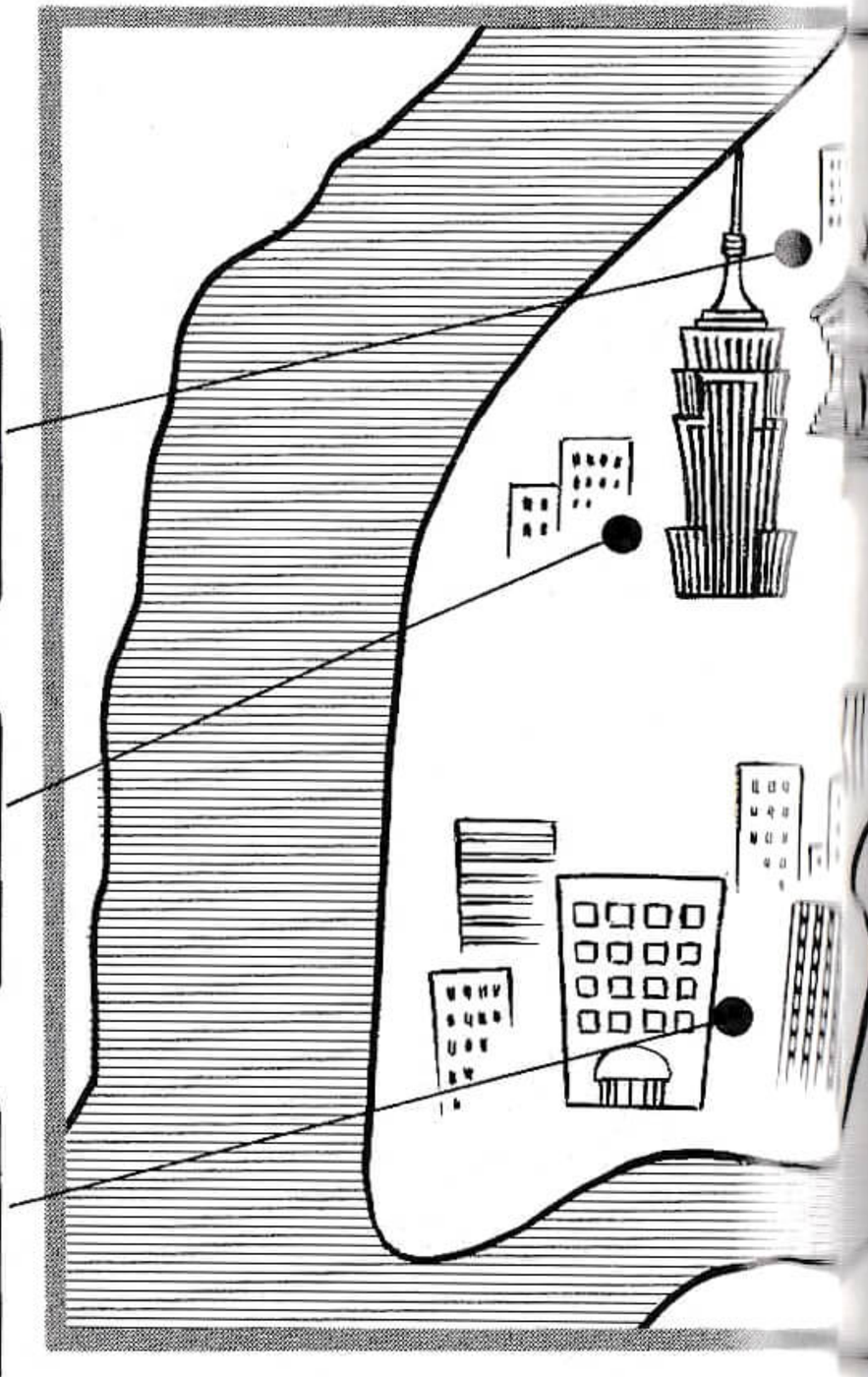
In deze tunnel waren de geesten van de bouwvakkers rond. Maar kijk ook goed uit voor de rails!

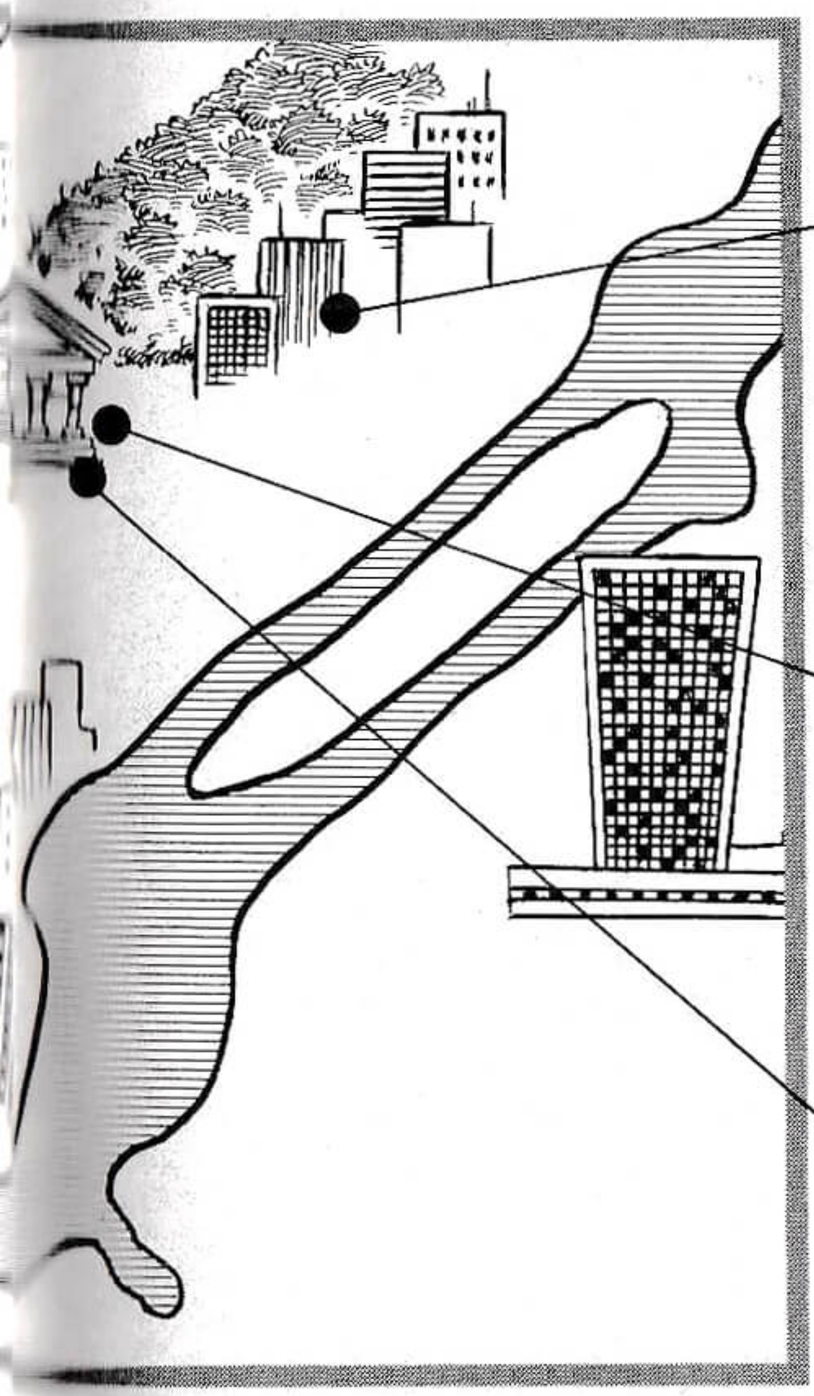


3 Dana's huis

Barbaarse spoken zijn vastbesloten het team te pakken te krijgen, en die zijn heel gemeen!

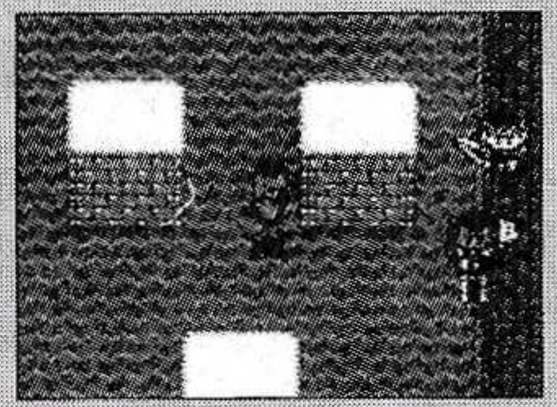






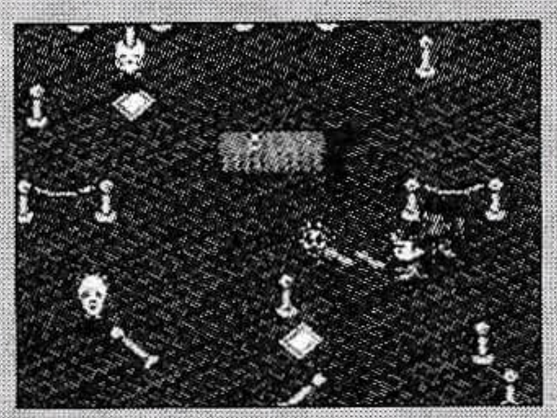
4 Drainage-systeem

Uit het roze slijm komen allerlei boosaardige krachten naar boven borrelen. Val er niet in, want de stromingen zijn sterk.



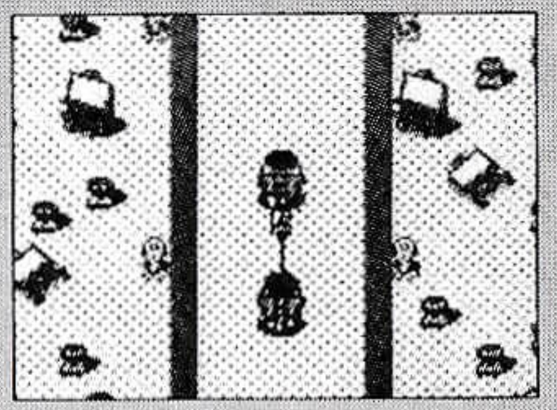
5 Museum van Schone Kunsten

Geraamten bewegen zich kletterend door de ruimten en hier ga je ook de confrontatie met Janosz aan.



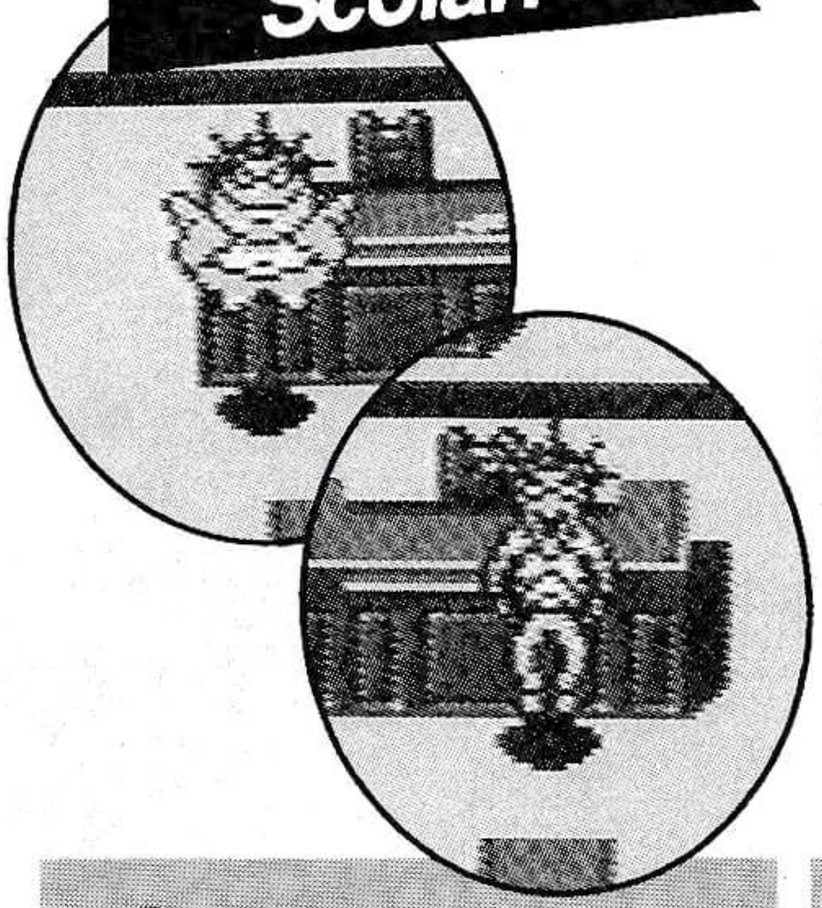
6 Vigo

Aan het einde van de hal staat een enorm schilderij. Hier komt Vigo uit - groot, boosaardig en slecht!



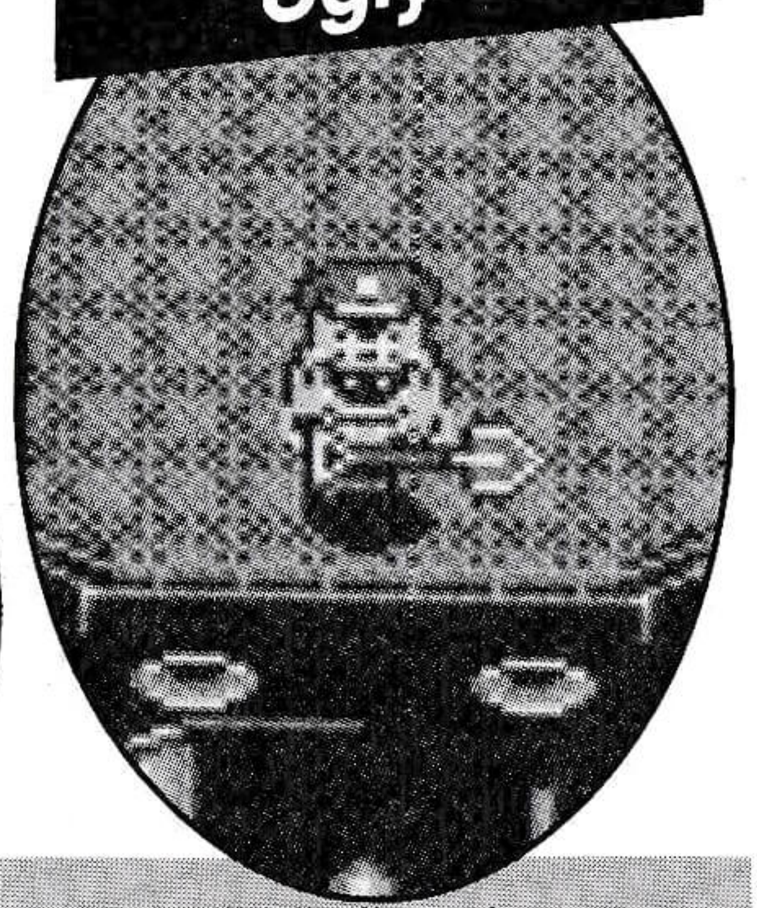
KWAADAARDIGE SPOKEN

De Gebroeders Scolari



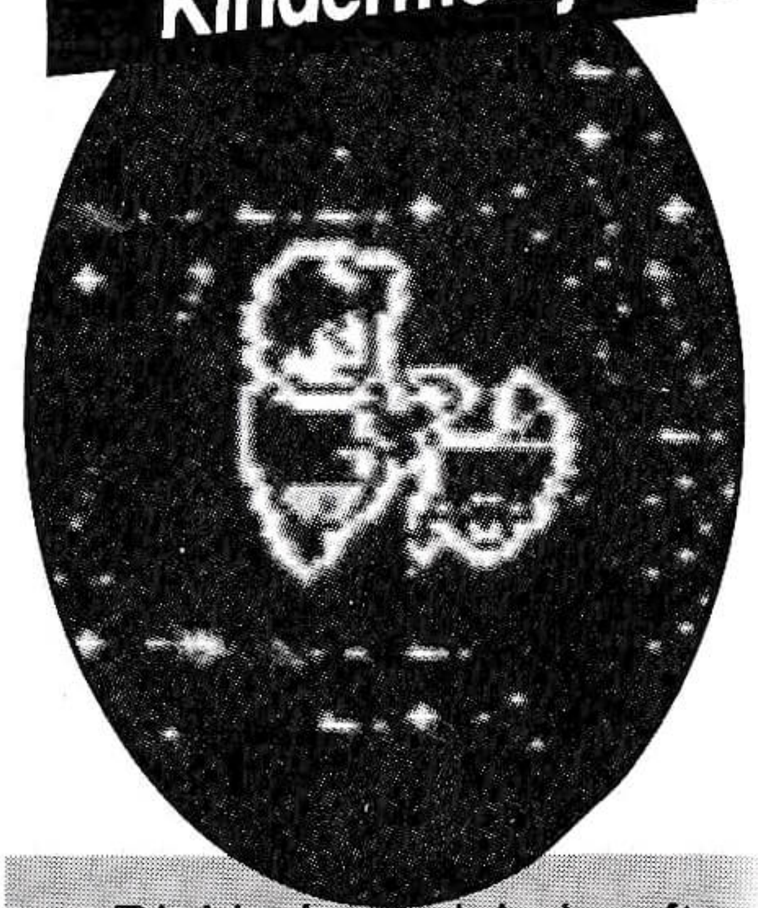
Deze spoken komen terug om in het gerechtsgebouw rond te waren.

De Gids Ugly



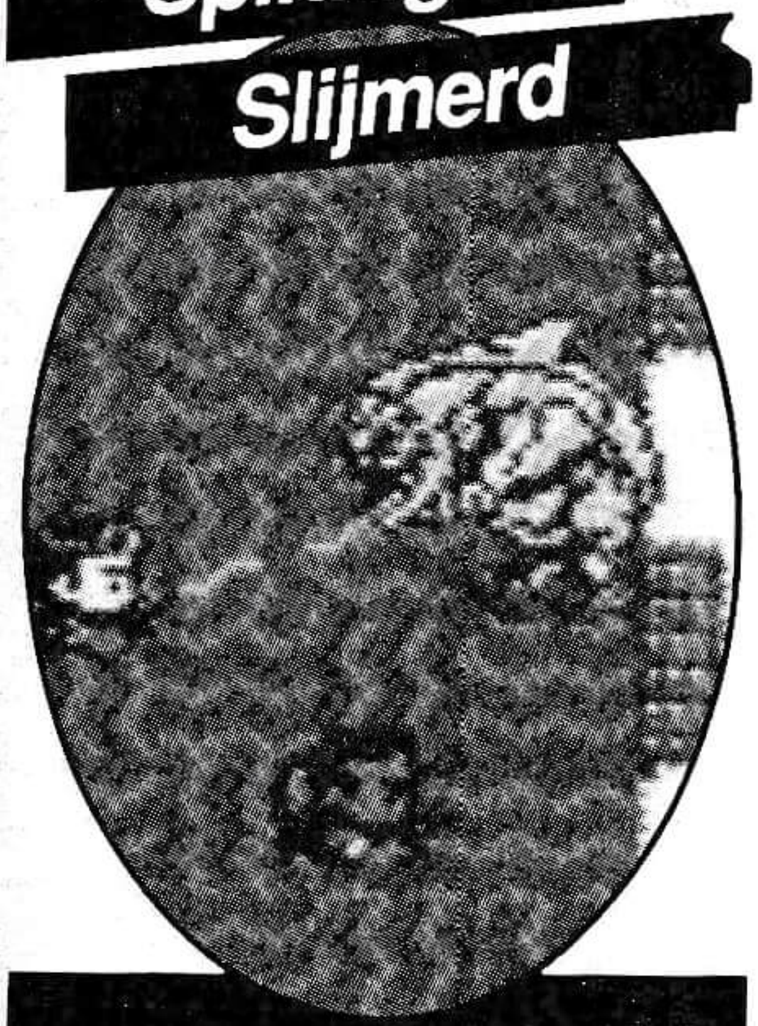
Terwijl hij zijn schep stevig vasthoudt, schiet hij met vuurballen.

Het Boosaardige Kindermeisje



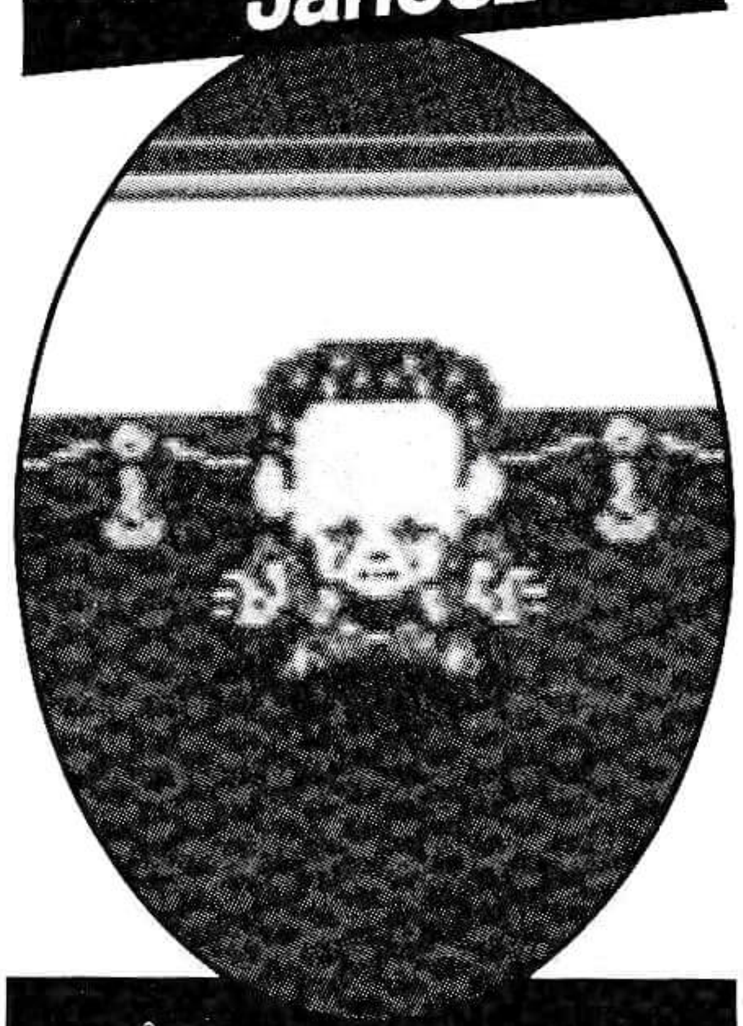
Dit kindermeisje heeft niet veel goeds in de zin!

Spinnige Slijmerd



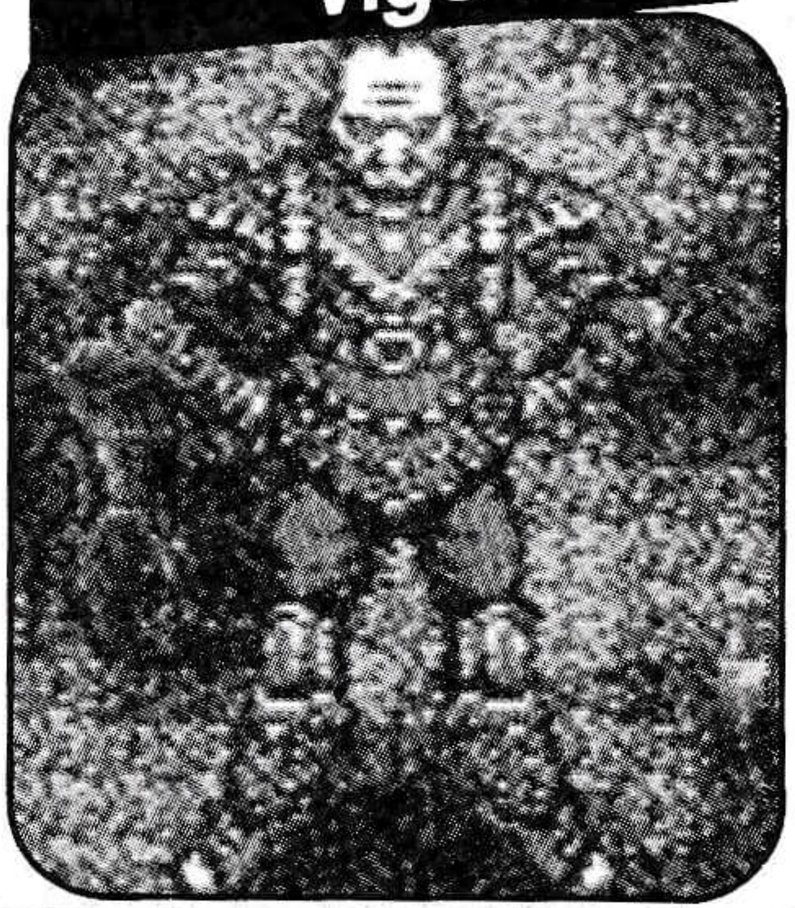
Dit wezen schiet steeds uit het slijm naar boven en weer terug.

Janosz



Ooit was hij volstrekt onschadelijk, maar nu vormt hij wel degelijk een bedreiging.

Vigo

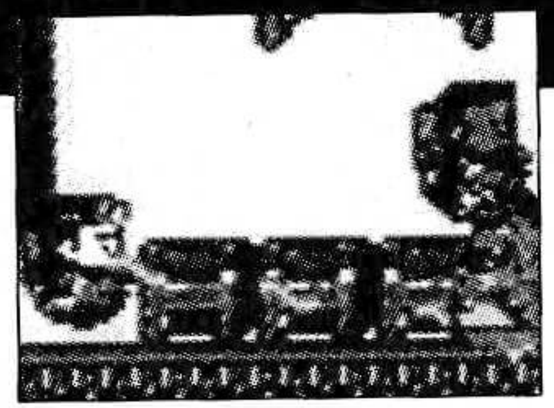


Voor Vigo is het alles of niets, en wat hem betreft is het beslist alles!

TIPS

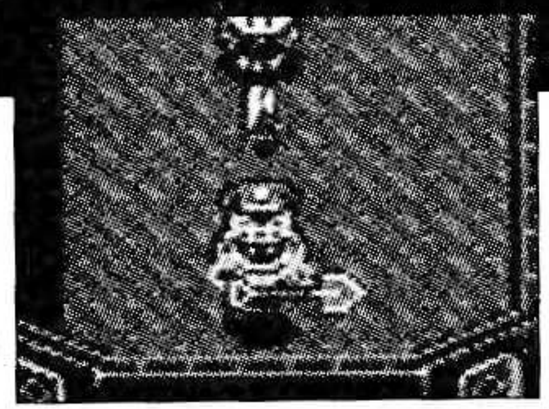
Hé, Ghostbusters, 't is daar weliswaar heel eng, maar grijp je bepakking en maak je klaar om te vertrekken!

LEVEL 1



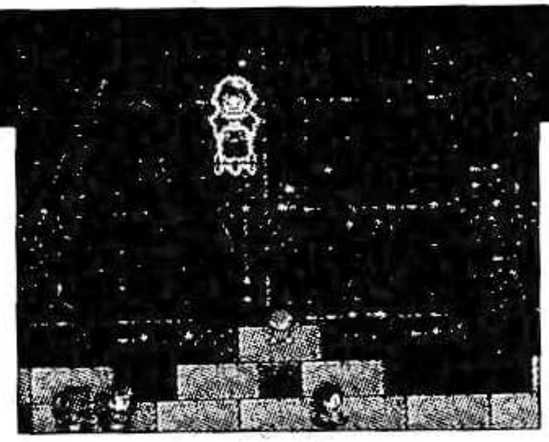
De Gebroeders Scolari bewegen zich rond in kringetjes. Bevries ze totdat ze van kleur veranderen en vang ze dan voor altijd!

LEVEL 2



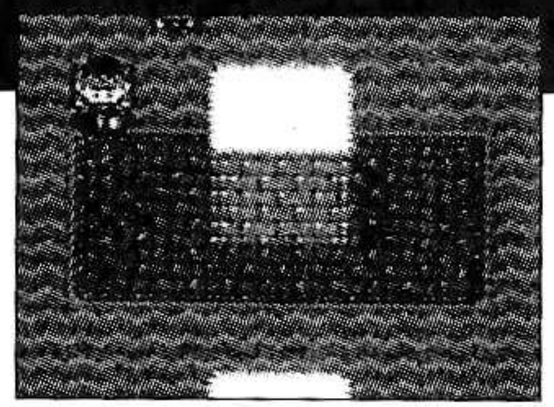
Ugly de Gids moet kennelijk de laatste trein halen die uit de stad vertrekt. Hij is razendsnel en weet de bevriezende straat goed te ontwijken. Probeer hem meteen te vangen.

LEVEL 3



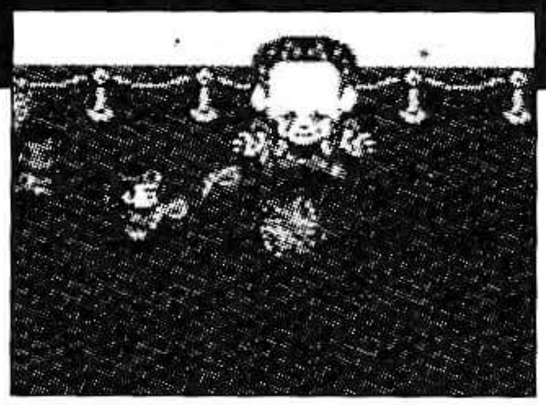
Hier is geen enkel sterk spook om te vangen. Maar er gebeurt iets heel belangrijks dat beslissend is voor het hele verhaal.

LEVEL 4



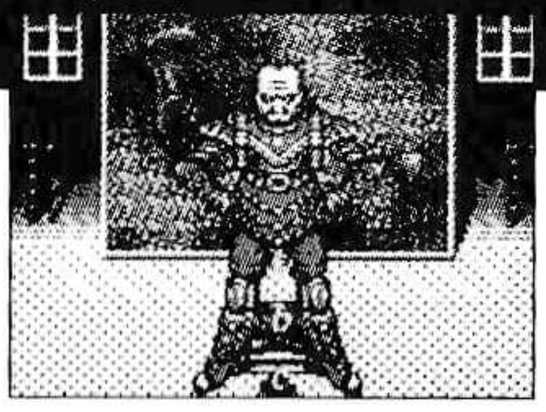
De rivier met roze slijm zit vol stromingen die voortdurend veranderen en je kunnen meesleuren.

LEVEL 5



Janosz is heel moeilijk te verslaan. Luister heel goed naar het geluid van de vuurballen.

LEVEL 6



Vigo is de sterkste van allemaal. Zorg dat je je razendsnel beweegt en schiet met de bevriezende straat totdat... nou ja, daar moet je zelf maar achter zien te komen. Succes!

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tetenigen gebrukt met je projectie TV kan je TV blijbend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

SN 11218

NEW **GHOSTBUSTERS II™**

©1989 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES,INC.
All Rights Reserved.
Used Under Sublicense from ACTIVISION.
©1991 HAL LABORATORY,inc.

Printed in Japan
Imprime au Japon